

Opinnäytetyö (AMK)

Toimintaterapia

2015

Aino Petälä

# TARINANKERTOJISTA LELUJENTUTKIJOIHIN

– Analyysi suomalaisten lasten leikkityyleistä



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU  
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Aino Petälä

## TARINANKERTOJISTA LELUJENTUTKIJOIHIIN

### - Analyysi suomalaisten lasten leikkityyleistä

Tarinankertojista lelujentutkijoihin –opinnäytetyössä tutkittiin Karen Stagnittin ChIPPA (The Child-initiated Pretend Play Assessment) –arviointimenetelmän leikkityyliin soveltuvuutta suomalaiseen kulttuuriin. Opinnäytetyön tarkoituksena oli syventää tietämystä suomalaisten lasten kuvitteellisesta leikistä selvittämällä, miten ChIPPAn leikkityylit soveltuvat käytettäväksi suomalaisilla lapsilla. Tutkimusongelmia muodostui kolme: miten ChIPPA -leikkityylit soveltuvat käytettäväksi suomalaisilla 4-vuotiailla lapsilla, millaisia esinekorvaavuuksia lapset leikissään käyttävät ja miten tyttöjen ja poikien leikkityylit eroavat toisistaan.

Työn teoreettinen viitekehys koostui kuvitteellisen leikin määritelmästä ja merkityksestä lapsen kehitykselle sekä ChIPPA-arviointimenetelmästä ja siihen kuuluvista leikkityyleistä. Leikkityyleissä on määritelty osa-alueet, jotka ovat leikkijän vahvuuksia sekä osa-alueet, jotka tuottavat haasteita. Leikkityylin tunnistamisen kautta lapsen leikin haasteet ja vahvuudet tulevat selkeästi esille. Interventio leikin tukemiseksi voidaan näin suunnitella vastaamaan tarkemmin lapsen haasteita.

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena valmiin aineiston pohjalta. Aineisto koostui 16 ChIPPA-arviointimenetelmävideosta. Videoiden lasten leikistä kerättiin tarvittava havainnointitieto, jota analysoimalla voitiin määrittää leikkityylit. Lisäksi videoista kerättiin tietoa lasten käyttämisestä esinekorvaavuuksista sekä pohdittiin tyttöjen ja poikien leikkityyliin eroavaisuuksia.

Opinnäytetyön tulosten mukaan ChIPPAn leikkityylit sopivat käytettäväksi suomalaisilla 4-vuotiailla lapsilla. Lasten leikkityylit vastasivat ChIPPAn tyyliä. Lasten käyttämistä esinekorvaavuuksista kerättiin tietoa hyödynnettäväksi leikin tukemisessa. Koska aineisto oli pieni, tyttöjen ja poikien välisistä leikin eroista ei voitu tehdä yleistäviä johtopäätöksiä.

Tutkimusaineisto koostui Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskuksen Hyvän kasvun avaimet –seurantatutkimuksen kohorttiryhmästä satunnaisesti Puhu, osallistu ja leiki –osatutkimukseen valituista 16 4v-4v.11kk ikäisestä suomalaisesta lapsesta.

#### ASIASANAT:

Toimintaterapia, kuvitteellinen leikki, leikkityylit, ChIPPA (The Child-initiated Pretend play assessment), leikin arviointi ja tukeminen

Aino Petälä

## FROM STORY-TELLERS TO TOY-EXAMINERS

### - An analysis of the play styles of Finnish children

Pretend play has a remarkable role in a child's lingual and social development. There have been defined fields of the pretend play in ChIPPA (The Child-initiated Pretend Play Assessment by Karen Stagnitti) play styles. These fields can show a child's strengths or weaknesses because a child's strengths and weaknesses come out clearly by identifying their play style. This helps to plan the intervention of supporting the play more accurately.

The aim of this study was to examine if the ChIPPA play styles are suitable in Finnish culture. There were three research questions: how are the ChIPPA play styles suitable for 4-year-old Finnish children, what kind of object substitutions do children use in their play and how do boy and girl play styles differ from one another.

The study was executed as a qualitative research based on prepared data. This data consisted of 16 ChIPPA-videos. The play of the children was analysed and children were defined play styles. In addition, the information of object substitutions and differences between boys and girl's play were collected.

According to the results of the research the ChIPPA play styles are suitable for 4-year-old Finnish children. Play styles of the children were similar to ChIPPA styles. The object substitutions children were using were collected to be usable in play intervention. The differences between boy and girl play were reflected. Sweeping conclusion could not be made because of the small amount research data.

The research data of this study consisted of 16 4y-4y.11m Finnish children chosen randomly from Child and Youth Research Institute's STEP study cohort. Children have attended Puhu, osallistu ja leiki –study.

#### KEYWORDS:

Occupational therapy, Pretend play, Play styles, ChIPPA (The Child-initiated Pretend play assessment), Assessment and support of the play

# SISÄLTÖ

<b>1</b>	<b>JOHDANTO</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>KUVITTEELLINEN LEIKKI</b>	<b>8</b>
2.1	Kuvitteellisen leikin kehitys	9
2.2	Kuvitteellisen leikin yhteys kouluvalmiuksiin ja koulussa oppimiseen	10
2.3	Kuvitteellinen leikki suomalaisessa kulttuurissa	11
2.4	Kuvitteellisen leikin arviointi	13
2.4.1	The child-initiated pretend play assessment	13
<b>3</b>	<b>LEIKKITYYLIT KUVITTEELLISESSA LEIKISSÄ</b>	<b>15</b>
<b>4</b>	<b>CHIPPA-ARVIOINTIMENETELMÄN LEIKKITYYLIT</b>	<b>17</b>
4.1	Taitava leikkijä	17
4.2	Haasteita leikissä	18
<b>5</b>	<b>TYÖN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMAT</b>	<b>22</b>
<b>6</b>	<b>TUTKIMUSPROSESSIN ETENEMINEN</b>	<b>23</b>
6.1	Tutkimusaineisto	23
6.2	Aineistonkeruu	23
6.3	Tutkimuksen toteutus	24
6.4	Aineiston analysointi	25
<b>7</b>	<b>OPINNÄYTETYÖN TULOKSET</b>	<b>27</b>
7.1	Suomalaisten lasten leikkityylit - taitava leikkijä	28
7.1.1	Tyypikuvaus taitavasta leikkijästä	28
7.2	Suomalaisten lasten leikkityylit – leikissä haasteita	30
7.2.1	Tyypikuvaus leikkijästä, jolla on haasteita leikissä	30
7.3	Esinekorvaavuuksien käyttö suomalaisten lasten leikissä	32
7.4	Tyttöjen ja poikien erot leikkityyleissä	33
7.5	Yhteenveto opinnäytetyön tuloksista	34
<b>8</b>	<b>POHDINTA</b>	<b>35</b>
	<b>LÄHTEET</b>	<b>38</b>

## **LIITTEET**

- Liite 1. Tyypikuvauksia varten koottuja muistiinpanoja – taitava leikkijä
- Liite 2. Tyypikuvauksia varten koottuja muistiinpanoja – leikissä haasteita
- Liite 3. ChIPPA - kliinisen havainnoinnin lomake
- Liite 4. Kutsukirje Puhu, osallistu ja leiki -osatutkimukseen
- Liite 5. Käyttölupahakemus ja salassapitositoumus

## **TAULUKOT**

Taulukko 1. Analysoidut leikkityylit

27

# 1 JOHDANTO

Miten suomalaiset lapset leikkivät? Onko leikki mielikuvituksellista tarinointia vai insinöörin loogisia päätelmiä? Millaisia tarinoita lapset tuovat leikkiinsä ja miksi kaikeksi pahvilaatikko voikaan muuttua leikin edetessä? Tämän opinnäytetyön tarkoitus on vastata näihin kysymyksiin – kuvata suomalaisten lasten leikkityylejä kuvitteellisessa leikissä (pretend play). Tutkielma pohjautuu Karen Stagnittin ChiPPA (Child-Initiated Pretend Play Assessment) – arviointimenetelmän leikkityyleihin, ja tarkoitus on selvittää, miten nämä australialaisille lapsille määritellyt leikkityylit sopivat suomalaisten lasten leikkityyleihin. Ovatko ne luotettavia suomalaisessa kulttuurissa.

Tutkielman aihe on ajankohtainen, sillä leikki nähdään tärkeänä osana lapsen kehitystä ja ajankohtaisena tutkimuskohteena. Erityisesti leikkityyleistä löytyy melko vähän tutkimustietoa. Tutkimustietoa leikistä tarvitaan, sillä leikki on lasten toimintaterapeutin tärkein työväline, sillä toimintaterapiaan tulevilla lapsilla on usein erilaisia haasteita kuvitteellisessa leikissä kuten ideoinnissa, symbolien käytössä ja sarjallisessa etenemisessä. Toimintaterapeutin tehtävä on tukea ja vahvistaa lapsen leikkitaitoja. (Hewes 2006, 6-7; Rodger & Ziviani 2009, 81.)

Tutkielman aineistomateriaali on Hyvän kasvun avaimet – seurantatutkimuksen Puhu, osallistu ja leiki -osatutkimuksesta. ”Hyvän kasvun avaimet – tutkimus tuottaa tietoa siitä, miten lapsen hyvää kasvua, terveyttä ja koko perheen hyvinvointia voidaan tukea. Lisäksi tutkimuksen tavoitteena on tuottaa arjen läheistä tietoa ammattilaisten käyttöön esim. neuvoloissa, lastentarhoissa ja kouluissa.” (Turun yliopisto; Lagström 2012.) Tämän opinnäytetyön tarkoitus onkin tuoda arjen läheistä tietoa: syventää ymmärrystä suomalaisten lasten leikistä ja leikkityyleistä. Leikkityylin tunnistaminen sille ominaisine piirteineen auttaa ymmärtämään mitä leikissä tapahtuu silloin, kun lapsi on taitava leikkimään ja millaista leikki on, kun lapsella on haasteita leikkitaidoissa. Leikin sisällön ymmärtämisen kautta toimintaterapeutti näkee paremmin lapsen leikin

haasteet ja pystyy suunnittelemaan tavoitteellisemman terapian leikkitaitojen tukemiseksi. (Stagnitti 2011.)

## 2 KUVITTEELLINEN LEIKKI

Leikki on lapselle tärkeä ja mielekäs toiminta ja sillä on avainrooli lapsen kehityksessä ja kouluvalmiuksien rakentumisessa. Leikin avulla lapsi tutustuu ympäröivään maailmaan ja on vuorovaikutuksessa ympäristönsä kanssa. Leikki on lapselle luontaista, ja lapsi hakeutuu mielellään leikkitilanteisiin. (Hewes 2006, 1-2; Stagnitti 2011.) Leikki sisältää useita ominaisuuksia, jotka voidaan myös nimetä omiksi toiminnoikseen: tutkimista, kokeilua ja oppimista. Siksi leikin määrittäminen ei aina ole yksiselitteistä. Jotta lapsen toimintaa voidaan kutsua leikiksi, sen tulee olla motivoivaa, vapaaehtoista ja tuottaa mielihyvää lapselle. Toisin kuin sääntöpeleissä, leikissä tärkeintä ei ole jonkin maalin tai tavoitteen saavuttaminen, vaan monimuotoisista tapahtumista koostuva leikkiprosessi. (Hughes 2010, 3-4; Smith 2013, 4.)

Kasvaessaan lapsen ymmärrys itsestä toimijana suhteessa ympäristöön tuotee tilanteita, jotka lapsi havaitsee mahdolltomiksi: hän ei voi olla aikuinen tai ei ehkä pääse kaikkiin haluamiinsa paikkoihin. Leikki mahdollistaa nämä lapsen havaitsemat mahdolltomuudet kuvitellun tilanteen kautta: leikissä lapsi voi olla isä tai äiti sekä avata mielikuvitusoven. Arjen kokemukset ja mahdolltomiksi koetut tilanteet synnyttävät lapsessa halun kokea niitä leikin kautta. (Helenius & Lummelahti 2014, 87.)

Kuvitteellista leikkiä voidaan kutsua myös esittäväksi leikiksi sekä kuvittelu-, mielikuvitus-, ja fantasialeikiksi. Myös roolileikki on kuvitteellista leikkiä. (Stagnitti 2007.) Kuvitteellisessa leikissä lapsi pystyy sarjallisesti tuottamaan toimintoja, jotka koostuvat esimerkiksi lapselle tutuista tilanteista, kuten autolla ajamisesta tai kotileikistä (Stagnitti 2011). Kuvitteellinen leikki on myös erilaisten näkökulmien löytämistä sekä leikkisää ajatusten ja tunteiden käsittelyä (Kaufman 2012). Stagnitti määrittelee kuvitteellisen leikin olevan vuorovaikutteista leikkiä sekä perinteisillä, esittävillä, leluilla että ei-esittävillä, symbolisilla, leluilla. Leikistä voi havaita kolme kognitiivista taitoa: kyky käyttää esinekorvaavuuksia, kuten tehdä laatikosta auto, käyttää poissaolevia objekteja,



kuten näkymätöntä rahaa sekä kyky antaa esineille ominaisuuksia, kuten väsynyt tai iloinen. (Stagnitti 2011.)

Jotta lapsi pystyy ideoimaan tarinan leikin ympärille sekä käyttämään leluja ja tavaroita leikkiin sopivalla tavalla, lapsella täytyy olla käsitys siitä, miten kuvitteellista leikkiä leikitään. Leikin tarinaan kuuluu alku, ongelmanratkaisua vaativia käänteitä sekä lopetus, jossa ongelmat selviää. Lapselle kehittyä ymmärrys tarinan rakenteesta ja taito ideoida tarinoita, vaikkei lapsi sitä itse tiedostakaan. (Stagnitti 2014.)

## 2.1 Kuvitteellisen leikin kehitys

Aikuisen rooli leikin mahdollistajana ja kuvitteellisten leikkitilanteiden rakentajana on olennainen tekijä lapsen omien leikkitaitojen kehittymisen kannalta. Leikki tapahtuukin aluksi yhteisenä, vuorovaikutteisena toimintana lapsen ja aikuisen välillä. Lapsen ensimmäisten kuukausien aikana leikkitilanteet muodostuvat aikuisen läheisyydessä ja hoivassa. Kun lapsi alkaa hahmottaa oman kehonsa toimintaa, liikkeellelähtö ja uudenlainen vuorovaikutus ympäristön kanssa mahdollistuvat. Tämä avaa mahdollisuudet ympäristön tutkimiseen leikin kautta. Lapsen oma rooli leikkijänä alkaa vahvistua. Hän pääsee tutkimaan ympäristön mahdollisuuksia sekä mahdottomuuksia suhteessa omaan toimintaansa. Minuus ja oma tahto vahvistuvat vähitellen. (Helenius & Lummelahti 2014, 61, 71.)

Kuvitteellisen leikin ominaispiirteet alkavat tulla esiin toisen ikävuoden aikana ja kehittyvät seuraavien vuosien aikana yhä monimuotoisemmiksi (Parham 2008, 222). Stagnittin mukaan alle 3-vuotias lapsi mallintaa leikkitoimintoja toisilta lapsilta tai aikuisilta. Lapsi pystyy yhdistämään esineitä ja niille sopivia käyttötarkoituksia toteuttaen yksinkertaisia leikkitoimintoja loogisessa sarjassa. Lapsi voi esimerkiksi laittaa nukan istumaan tuoliin ja antaa sille ruokaa. Leikkiteemat ja -toiminnot ovat vielä yksinkertaisia ja liittyvät vahvasti tuttuihin, koettuihin arjen tapahtumiin. (Stagnitti 2011.)

Yhteisleikkitaidot, esineiden käyttö, leikkisarjojen- ja ideoiden tuottaminen ja erilaisissa rooleissa oleminen monipuolistuvat lapsen lähestyessä neljän vuoden ikää, ja 5-vuotias lapsi on jo erittäin taitava leikkijä. Oman minuuden vahvistuminen suhteessa ympäristöön ja toisiin ihmisiin vahvistavat lapsen kykyä ideoida itse leikkiään, jolloin mallinnuksien käyttö jää vähitellen pois. Lapsi voi valita leikissä itselleen erilaisia rooleja ja tuottaa sarjallisia leikkitoimintoja lelujen kautta. Yhteisleikkitaidot alkavat kehittyä kolmen vuoden iässä. Yhteisleikissä toisten lasten kanssa lapsi harjoittelee leikin avulla tiedostamattaan neuvottelu-, keskustelu- ja ongelmanratkaisutaitoja. (Stagnitti 2014.)

## 2.2 Kuvitteellisen leikin yhteys kouluvalmiuksiin ja koulussa oppimiseen

Kuvitteellisella leikillä on suuri merkitys lapsen kasvussa kohti kouluikää. Leikki luo pohjan lukemaan ja kirjoittamaan oppimiselle sekä matemaattisille taidoille. (Smith 2013, 4-6.) Kuvitteellisen leikin kautta esikouluikäisen minäkuva, mielikuvitus sekä oman toiminnan hallinta ja suunnittelu kehittyvät. Leikin kautta ja leikkitaitojen avulla lapsi luo myös ensimmäiset kaverisuhteensa. Kun lapsi on pystynyt muodostamaan kaverisuhteita leikin kautta alle kouluikäisenä, hänelle on helpompaa muodostaa niitä myös kouluympäristöön siirtyessä. Näin ollen kouluikää lähestyessä lapsen vuorovaikutus ympäristön kanssa on kaikkiaan hyvin herkässä vaiheessa. Kuvitteellinen leikki osaltaan mahdollistaa lapsen kehitykselle merkityksellisen vuorovaikutuksen ympäristön kanssa. (Helenius & Lummelahti 2014, 89-90.)

Kouluiässä kuvitteellisessa leikissä esiintyvät roolit ja tarinat muovautuvat yhä monimutkaisemmiksi ja arkiset tapahtumat väistyvät abstraktien tilanteiden tieltä. Leikki saa vaikutteita esimerkiksi erilaisista tarinoista ja medialähteistä. Ensimmäisten elinvuosien aikana alkanut kuvitteellinen leikki luo pohjaa esikoulu- ja kouluiässä alkavalle isommissa ryhmissä tapahtuville sääntöleikille. Sääntöleikeissä lapsi tutkii asemaansa suhteessa muihin ja ympäristöön. Kun kuvitteellisessa leikissä säännöt ovat vielä rooliin sidottuja lapsen itse määrittämiä, sääntöleikissä roolien määrittämät sanomattomat säännöt siitä,

miten tietyssä roolissa toimitaan, muuttuvat kaikkia osallistujia koskeviksi säännöiksi leikin kulusta ja tapahtumista. Sääntöliekit innostavat lasta itseohjautuvuuteen ja vahvistavat oppimista. Leikillä on näin ollen tärkeä merkitys oppimistoiminnan perustan luomisessa. (Hermanson 2012; Helenius & Lummelahti 2014, 117-118, 157, 213.)

Kuvitteellisella leikillä on yhteys kielen kehitykseen, kerronnallisuuteen, abstraktiin ajatteluun, ongelmanratkaisutaitoihin, loogiseen sarjalliseen ajatteluun, tarinoiden luomiseen sekä sosiaaliseen kanssakäymiseen toisten lasten kanssa. Leikki vaikuttaa myös emotionaalisten, kognitiivisten ja sosiaalisten taitojen integroimiseen ja kykyyn olla leikkijän roolissa toisten lasten kanssa. Kaikilla näillä osa-alueilla on yhteys koulussa oppimiseen. (Bergen, 2002; Hughes 2010, 22; Stagnitti 2011; 2014; Stagnitti & Lewis 2014.)

Leikin toteuttamiselle on tärkeää antaa riittävästi aikaa ja mahdollisuuksia, koska leikki vaikuttaa myönteisesti lapsen itseohjautuvuuden taitoihin sekä oman toiminnan suunnittelun ja hallinnan taitoihin. Kouluympäristössä nämä taidot korostuvat: strukturoimattomissa tilanteissa, kuten ruokailu- tai ulkoilutilanteissa taitavasti leikkivä lapsi pystyy ideoiman itselleen tekemistä ja toteuttamaan sitä tarkoituksenmukaisesti. (Stagnitti 2014; Helenius & Lummelahti 2014, 118-119.) Hyvät leikkitaidot omaavalla lapsella on kouluun siirtyessä laaja sanavarasto, kyky muodostaa monipuolisia lauseita ja ymmärtää erilaisia näkökulmia ja sosiaalisia tilanteita. Lapsi tiedostaa omia ja toisten tunteita ja osaa vastata niihin tarkoituksenmukaisella tavalla. Lapsella on siis kouluun siirtyessä kattavasti taitoja, jotka mahdollistava mielekkään kouluoppimisen. (Hughes 2010, 28; Stagnitti 2014.)

### 2.3 Kuvitteellinen leikki suomalaisessa kulttuurissa

Ympäristöllä ja kulttuurilla on olennainen vaikutus siihen, millaisena toimintana lapsen leikki nähdään ja sitä kautta miten lapsi voi leikkiään toteuttaa (Parham & Fazio 2008, 14). Leikissä lapsi ilmentää ja käsittelee oman kulttuurinsa toimintatapoja, ilmiöitä sekä ajattelua. Toisaalta taas kulttuuri muodostaa puitteet, missä lapsi rakentaa leikkiään. Leikki ja kulttuuri muovaavat siis

toisiaan. Erilaiset leikkitilanteet jäävät ihmisen elämään varhaislapsuuden muistoina, jotka liittyvät tärkeäksi osaksi ihmisen elämäntarinaa. (Kalliala 1999, 50-54; Smith 2013, 5; Helenius & Lummelahti 2014, 19-20 )

Suomessa leikki nähdään tärkeänä osana lapsen kehitystä, ja leikin mahdollistaminen eri ympäristöissä, kuten kotona, kerhoissa, leikkipuistoissa ja varhaiskasvatuksessa on monipuolisesti huomioitu. Suomessa nähdään myös, että aikuisella on tärkeä rooli leikkiä tukevana ja mahdollistavana sekä tarkoituksenmukaisen ympäristön järjestäjänä. (Riihelä 2000; Stakes 2005, 20-22; Vehkalahti & Urho 2013, 9-10.) Jotta lasten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla olisi mahdollisuus toimia leikin mahdollistamiseksi eri ympäristöissä ja toimia tiedon välittäjinä leikin merkityksestä lapsen kehitykselle, leikki on huomioitu esimerkiksi osana varhaiskasvatuksen koulutusta. Myös eri ammattilaisten näkökulmista toteutettu tutkimustieto leikistä ja sen merkityksestä on koettu tarpeelliseksi. (Helenius & Lummelahti 2014, 13-14.)

Leikkiympäristöjen ja leikkivälineiden turvallisuus ja saatavuus ovat erinomaisella tasolla Suomessa. Haasteena tänä päivänä suomalaisessa kulttuurissa on hektisyys, jolloin mainittu aikuisen rooli leikin tukijana ja mahdollistajana ei aina toteudu. Vanhemmilla ei ole aikaa pysähtyä leikkimään lapsen kanssa, ja isoissa päiväkotiryhmissä lapsen yksilöllisyys ja ominaispiirteet leikissä saattavat jäädä huomiotta. Ohjattu toiminta ja erilaisten oppimistavoitteiden saavuttaminen menevät usein etusijalle. Lapselle mielekkään toiminnan, kuten kuvitteellisen leikin, kautta sosiaalisesti arempikin lapsi saa itsensä näkyville ja kuuluville. (Vehkalahti & Urho 2013, 8-11.)

Hektisyyden keskellä leikin tukemista helpottavat keinot ovat tervetulleita. Lapsen leikkityylin tunnistamisen kautta lapsen omat vahvuudet, haasteet ja ominaispiirteet leikkijänä tulevat esille. Sen myötä lapsen leikkiä on helpompi tukea lapselle mielekkäällä tavalla sekä löytää leikkiin uusia piirteitä. Arvioinnin pohjalta tehty lapsen leikkityylin analysointi antaa toimintaterapeutille mahdollisuuden antaa myös vanhemmille havainnollistavaa tietoa lapsen leikkitaidoista. (Stagnitti 2011.)

## 2.4 Kuvitteellisen leikin arviointi

Jotta lapsi voisi saavuttaa kuvitteellisen leikin tilanteissa onnistumisen ja oppimisen kokemuksia, vahvistaa sosiaalisia taitojaan sekä nauttia leikistä toimintana, hänellä tulee olla riittävän monipuoliset leikkitaidot (Helenius & Lummelahti 2014, 226). Erilaiset kehityksen pulmat, kuten fyysiset, kognitiiviset ja kielelliset haasteet, näkyvät erityisesti lapsen taidoissa toteuttaen leikkiä ikätasoisesti (Smith 2013, 2). Edellytyksenä lapsen leikin tukemiseksi tarvitaan tietoa lapsen vahvuuksista ja haasteista leikkijänä. Tietoa lapsen leikistä ja leikkitaidoista saa esimerkiksi havainnoimalla ja arvioimalla.

### 2.4.1 The child-initiated pretend play assessment

Yksi kuvitteellisen leikin arviointimenetelmistä on ChIPPA (The child-initiated pretend play assessment), jonka leikkityylejä tässä opinnäytetyössä käytetään. Menetelmä on australialaisen toimintaterapian tohtorin, Karen Stagnittin, kehittämä kuvitteellisen leikin arviointimenetelmä ja se on tarkoitettu 3-7-vuotiaille lapsille. Menetelmällä voidaan arvioida lapsen kuvitteellisen leikin taitoja: kykyä käyttää esineitä eri tarkoituksiin, ideoida juonellinen leikki ja toteuttaa leikkiä sarjallisesti sekä perinteisillä että symbolisilla leluilla. (Stagnitti 2007.)

Arviointitilanne on jaettu lelujen mukaisesti kahteen osioon, joissa kummassakin lapselle annetaan käyttöön menetelmään kuuluvan lelut. Perinteiset lelut ovat esittäviä ja niihin kuuluvat auto ja peräkärry, aitoja, kaksi nukkea sekä eläimiä: hevosia, kukko, lampaista, sikoja ja vuohia. Symboliset lelut koostuvat ei-esittävistä esineistä, kuten laatikoista, purkista, pahviputkesta, kepeistä, puunpalasta, peitoista, kivistä ja kahdesta nukkea muistuttavasta hahmosta. Arviointitilanteessa lapsi saa vapaasti ideoida ja toteuttaa leikkiään arvioinnin määrittämän ajan mukaisesti. Näin leikki on lähtöisin lapsen ideoista ja taitotasosta. Arvioijalle on myös varattu aika, jolloin hän mallintaa ohjeiden mukaisia leikkitoimintoja lapselle. Mallinnuksien avulla saadaan selville tarvitseeko lapsi niitä tai huomaako hän hyödyntää niitä leikin etenemiseksi.

Taitava leikkijä ei tarvitse mallinnuksia, mutta lapsi, jolla leikissä on haasteita, saattaa hyödyntää niitä leikin etenemiseksi. (Stagnitti 2007.)

Arviointitilanteessa arvioija merkitsee leikin eri osa-alueilla tapahtuvia toimintoja arviointilomakkeeseen. Lomakkeeseen merkitään määrätyin tunnuksin, onko lapsen toiminta esimerkiksi tavaroiden järjestelyä vai tarinallista leikkiä. Lomakkeeseen merkitään myös symbolien käyttö, esineille annetut ominaisuudet sekä mallinnetut ja toistavat toiminnot. Pisteytyslomakkeeseen merkitään eri leikkitoimintojen määrä ja lasketaan lapsen saamat pisteet. Pisteytyksen lisäksi ChIPPA sisältää klinisen havainnoinnin lomakkeen, johon merkitään havaintoja leikin kulusta ja valitaan lapselle parhaiten sopiva leikkityyli. (Stagnitti 2007.) Tässä opinnäytetyössä lomakkeesta tehtiin Stagnittin luvalla epävirallinen suomennos (Liite 3) ja lomaketta hyödynnettiin leikkityyliä analysoinnissa.

### 3 LEIKKITYYLIT KUVITTEELLISESSA LEIKISSÄ

Marjatta Kalliala on väitöskirjassaan tutkinut suomalaista leikkikulttuuria 1990-luvulla. Hän on kiinnostunut siitä, miten ajan ilmiöt näkyvät sisällöllisesti lasten leikeissä. Yhtenä osana tutkimuksessaan hän jakaa leikin Cailloisin (1958) määrittelemiin neljään perustyyppiin, joista yksi tyyppi on kokonaisuudessaan kuvitteellisen leikin piirteitä omaava kuvitteluleikki (mimicry). Tutkimuksesta käy myös esille, miten nämä leikkityypit sopivat suomalaiseen kulttuuriin ja millaisina ne suomalaisessa kulttuurissa ilmenevät. (Kalliala 1999, 43-45, 84.) Kuvitteluleikkityypille ominaista ovat roolit, arjen tapahtumien käsittely leikissä, mielikuvitus sekä sosiaalinen vuorovaikutus toisten lasten kanssa. Ollaan siis leikisti. Kalliala kuvaa tutkimuksessaan kuvitteluleikin sisältöä, millaisia teemoja, rooleja ja ajan ilmiöitä leikissä tulee esille sekä miten lapsi ilmiöihin suhtautuu. (Kalliala 1999, 36, 43-45, 102-104.)

Stagnittin ChIPPA-arviointimenetelmässä käytettävää kuvitteellisen leikin leikkityylianalyysia on käytetty esimerkiksi Australiassa kuvaamaan lasten leikkitaitojen kehitystä, kun on vertailtu leikkiin perustuvaa ja perinteistä opetussuunnitelmaa kahdessa esikoulussa. Tutkimuksen mukaan perinteisessä ja tällä hetkellä yleisesti Australiassa käytössä olevassa opetussuunnitelmassa luokkatilanne on vahvasti opettajan strukturoima ja lapsia arvioidaan standardoiduilla testeillä. Myös luokkatila on muokattu mahdollistamaan erityisesti strukturoitu toiminta.

Leikkiin perustuvassa opetussuunnitelmassa puolestaan opettajan rooli on tarjota lapsille mahdollisuus kehittää omia kykyjään erilaisten leikkitoimintojen kautta. Tärkeää on myös lapsen vapaa oman ideoinnin mahdollisuus. Luokkatilaan on järjestetty erilaisia leikkejä, kuten kuvitteellista leikkiä, mahdollistavia tiloja ja välineitä. Tutkimuksen alkutilanteessa tutkimukseen osallistuneilla lapsilla oli sekä taitavan leikkijän tyylejä sekä leikkityylejä, joissa leikissä oli haasteita. Joukossa oli myös lapsia, joilla ei ollut leikkityyliä. Opetussuunnitelmien käyttöönoton ja seurannan jälkeen leikkiin perustuvan opetussuunnitelman piirissä olleilla lapsilla oli kaikilla taitavan leikkijän

leikkittyylit. Tavallisen opetussuunnitelman piirissä olevilla lapsilla oli edelleen myös leikkittyylejä, joissa leikissä oli haasteita tai lapsella ei ollut leikkittyylejä. (Reynolds ym. 2011, 120-130.)

Leikkittyylit kuvasivat myös lasten leikin taitotasoa tutkittaessa ChIPPAlla kuvitteellista leikkiä lapsilla, joilla on CP-vamma. Tutkimuksen mukaan lapsen motoriset haasteet vaikuttivat selkeästi haittaavasti lapsen kuvitteellisen leikin taitoihin sekä perinteisillä että symbolisilla leluilla leikittäessä. Haasteita oli leikin tarinallisuudessa ja esinekorvaavuuksien käytössä. Tutkimusjoukon lapsista 35 prosentilla oli taitavan leikkijän tyyli ja 65 prosentilla tyyli, jossa leikissä oli haasteita. (Pfeifer ym. 2011).

Kaikkiaan eri leikkittyyliä määritelmiä ja tutkimuksia lasten leikkittyyleistä löytyi tämän opinnäytetyössä tehdyn tutkimushaun perusteella varsin vähän. Tutkimuksia löytyi esimerkiksi siitä, millaisia ajan ilmiöitä leikki ilmentää ja leikin sisältöä käsiteltiin yleisesti ilman, että oli tarkoitus määrittää yksilöllisemmin lasten leikkittyylejä, joita voisi hyödyntää leikin arvioimisessa ja tukemisessa. Löytyneet tutkimukset olivat myös verrattain vanhoja. Yleisesti tutkittiin esimerkiksi, miten eri tavalla tytöt ja pojat leikkivät ja miten sukupuolien väliset leluvalinnat vaikuttavat lapsen kehitykseen (Beverly 1984; Gerianne & Hines 1994). Vähäinen tutkimustieto vahvistaa myös osaltaan tarvetta tutkia lasten leikkittyylejä ja niiden soveltuvuutta käytettäväksi eri kulttuureissa sekä sitä, miten leikkittyylejä voidaan hyödyntää lapsen leikin arvioimiseen ja tukemiseen.



## 4 CHIPPA-ARVIOINTIMENETELMÄN LEIKKITYYLIT

Stagnitti on määritellyt ChIPPA-arviointimenetelmään leikkityylit, jotka kuvaavat lapsen leikin taitotasoa eli lapsen kykyä ideoida leikkiä ja edetä siinä tarkoituksenmukaisesti. Leikkityylit löytyvät ChIPPA havainnointilomakkeesta (Liite 3). Stagnitti jakaa leikkityylit pisteytyksen ja leikin sisällön mukaan joko taitavan leikkijän tyylihin tai leikkityyleihin, joissa on haasteita leikissä. On myös hyvä muistaa, että kaikilla lapsilla, kuten emotionaalisesti traumatisoituneilla lapsilla, ei välttämättä ole määriteltyä leikkityyliä. (Stagnitti 2011). ChIPPA-arviointimenetelmästä tai leikkityyleistä ei ole virallisia käännöksiä, jolloin opinnäytetyössä käytetyt epäviralliset suomennokset on tehty opinnäytetyön tekijän toimesta.

### 4.1 Taitava leikkijä

Stagnitti kuvaa neljä erilaista, tyypillistä (typical) leikkityyliä, joissa on havaittavissa kuvitteellisen leikin mahdollistavat tekijät (Stagnitti 2011):

**Narrative based play profile (tarinallinen)** – leikkityyli on taitavasti leikkivien lasten yleisin tyyli. Leikki on pisteytyksen mukaan ikätasoista. Lapsi ei tarvitse tuekseen arvioijan mallinnuksia, vaan pystyy järjestelemään, ideoimaan ja viemään leikkiä taitavasti eteenpäin. Leikissä voi selkeästi havaita tarinan (narrative), jonka mukaan leikki etenee loogisesti ja sarjallisesti. Lapsi käyttää esineitä joustavasti eri leikki-ideoissa ja tarinoissa. Esinekorvaavuuksien ja poissaolevien esineiden käyttö on sujuvaa. Leikki jatkuu koko arviointiajan, ja lapsi kertoo leikkiessään tarinaa. Lapsi siis tietää, kuinka leikkiä. Tällä tyyllillä leikkivä lapsi pärjää tulevaisuudessa hyvin erilaisissa kielellisissä tehtävissä.

**Engineer play profile (insinöörityyppinen)** – leikkityylissä pisteytys on myös ikätasoista. Tyyli on ominaisempaa pojille kuin tytöille. Tyyllille on ominaista lapsen tapa käyttää symbolisia leluja erilaisiin rakennelmiin. Esineet muuntuvat esimerkiksi taloiksi, koneiksi ja tehtaiksi. Tyypillistä on, että lapsi ei liitä tarinaa rakennelmiin. Tällä tyyllillä leikkivät lapset ovat usein matemaattisesti lahjakkaita.

**Experimental physicist play profile (kokeileva fyysikko)** – leikkityyli on myös yleisempää pojilla kuin tytöillä, mutta kaikkiaan harvinaisempi kuin kerronnallinen ja insinöörityyppinen leikkityyli. Lapsi ei käytä esinekorvaavuuksia, vaan on kiinnostunut lelujen ja esineiden ominaisuuksista ja niiden välisistä reaktioista sekä oman toimintansa seurauksista: ”mitä tapahtuu, jos teen näin”. Lapsi voi esimerkiksi kokeilla, miten esineet pysyvät tasapainossa toisiinsa nähden ennen kuin rakennelma hajoaa. Leikin taidokkuus näkyy siis lapsen tavasta käyttää ei-esittäviä esineitä suunnitelmallisesti, tarkoituksenmukaisesti ja analyttisesti. Leikkiessään lapsi usein kertoo miten ja miksi aikoo esineitä käyttää. Lapsi ei tarvitse mallinnuksia leikin tueksi ja käyttää koko arvioinnin ajan leikkiin.

**The 12” doll syndrome play profile (nukkeen tukeutuva)** – leikkityyli on yleisempää tytöillä kuin pojilla. Perinteisillä leluilla lapsella on hyvät leikkitaidot ja leikki on kaikin puolin sujuvaa. Leikki pohjautuu tarinaan ja etenee sarjallisesti. Symbolisilla leluilla leikin aloittaminen on haastavaa, jolloin pisteet jäävät ikätasosta. Lapsi ei tiedä, miten käyttäisi esineitä leikissään. Lapsi saattaa kertoa omasta nukkelelustaan ja siihen kuuluvista tavaroista. Lapsi ei tarvitse/ota mallinnuksia, eikä käytä esinekorvaavuuksia kummassakaan leikkitalanteessa. Tällä leikkityylillä leikkivä lapsi pärjää hyvin yhteisleikissä toisten lasten kanssa ja kuvitteellisen leikin tilanteissa, kuten kotileikissä, jossa käytössä on esittäviä leluja ja tavaroita. Vaikka leikkityyli kuuluu taitavan leikkijän tyyleihin, tällä tyylillä leikkivää lasta kannattaa rohkaista käyttämään ei-esittäviä esineitä, kuten laatikoita, nukkeleikeissään.

#### 4.2 Haasteita leikissä

Stagnitti kuvaa seitsemän erilaista leikkityyliä, joissa lapsen leikkitaidoissa on haasteita (play deficit). Leikistä ei ole havaittavissa ollenkaan tai hyvin niukasti kuvitteellisen leikin mahdollistavia tekijöitä. Näillä tyyleillä leikkivät lapset tarvitsevat intervention leikkitaitojen tukemiseksi. (Stagnitti 2011.)

**The imitator (jäljittelevä)** – tyyli lapsen on vaikea itse ideoida (self-initiate) ja järjestää leikkiä sekä edetä siinä sarjallisesti sekä perinteisillä että

symbolisilla leluilla. Tarinan muodostaminen leikin ympärille on vaikeaa, sillä tarina muodostuu lyhyistä sykäyksistä. Lapsi käyttää itseään kehityksellisesti pienempien lasten leikkiteemoja, ja on vahvasti riippuvainen arvioijan antamista mallinnuksista. Lapsi ei ole rakentavassa ja aktiivisessa leikkijän roolissa ja onkin usein hämmentynyt leikkitilanteessa. Ongelmanratkaisutaidot ovat heikot, ja erilaisten käyttötarkoitusten keksiminen esineille on haasteellista. Lapsen leikkiä kuvaa myös joustamattomuus.

**The disorganised player (sekava)** – tyyliässä kaikki pisteytysalueet ovat matalaa tasoa sekä perinteisillä että symbolisilla leluilla. Lapsi ei tartu leikkitilanteeseen valmistaakseen itselleen leikkiä edes mallinnuksien jälkeen, sillä lapsi ei välttämättä tunnista mallinnuksia vihjeiksi, joiden avulla saisi leikin alkuun. Symbolisten lelujen käyttö on lähinnä esineiden tutkimista, ja jotkut lapset voivat heitellä tavaroita ympäriinsä. Jos lapsi käyttää leikissään teemoja, ne ovat pienempien lasten tasolla. Kerronnallisuutta leikissä ei ole juuri ollenkaan. Lapsen on vaikea ylläpitää leikkiä, ja hän haluaakin lopettaa leikin ennen arviointiajan loppumista.

**The symbolic play deficit (symbolisen leikin vaikeus)** – tyyliässä perinteisillä leluilla lapsi järjestee ja suunnittelee leikkiä pärjäten suhteellisen hyvin. Perinteisillä leluilla tilanne on strukturoidumpi ja lelujen käyttötarkoitus tutumpaa, mikä mahdollistaa leikin sujumisen. Symbolisilla leluilla strukturoimaton leikkitilanne on haastava, eikä lapsi tiedä, mitä tavaroilla voisi tehdä ja mihin tarkoituksiin niitä voisi käyttää. Lapsi voi joko tutkia tavaroita, olla koskematta niihin ollenkaan tai sitten heitellä niitä. Lapsi ei ota mallia arvioijan mallinnuksista leikin etenemiseksi. Tällä tyyliällä leikkivä lapsi tarvitsee ohjausta symbolien käytössä leikissä. Kouluihin siirtyessä lapsella on riski suoriutua heikosti erilaisissa kielellisissä tehtävissä.

Tällä tyyliällä leikkivällä lapsella saattaa olla erilaisia käyttäytymisen haasteita:

- Fyysinen aggressiivisuus: On huomattu, että tällä tyyliällä leikkivä lapsi pystyy toimimaan keskittyneesti ja tarkoituksenmukaisesti tilanteissa, joissa leikki tapahtuu esittävillä leluilla ja tavaroilla, joilla on valmiiksi

käyttötarkoitus, kuten palapelit. Kun leikkitilanne on vapaampi ja vähemmän strukturoitu, esimerkiksi hiekkalaatikko tai rakentelutilanne, lapsen käyttäytymisen haasteet tulevat esille. Lapsi voi heittää tavaroita ja hiekkaa sekä rikkoa toisten lasten leikit.

- Jäsentyttömyys ja/tai aistitiedon käsittelyn haasteet (sensory integration difficulties)
- Leikin ideoinnin haasteet: kaikki tällä leikkityylillä leikkivät lapset eivät välttämättä ole fyysisesti aggressiivisia tai jäsentyttömiä. Sen sijaan lapsi kokee vaikeaksi ideoida omaa leikkiä. Haasteita on myös luku- ja kirjoitustaidon tehtävissä, kuten tarinan kirjoittamisessa tai tarinan tapahtumien järjestämisessä aikajärjestykseen. Myös kielelliset taidot voivat jäädä ikätasosta. Lapsi on ryhmässä seuraajana ja voi koittaa välttää kuvitteellisen leikin tilanteita. Sen sijaan hän valitsee strukturoituja toimintoja, kuten pelit, pyöräily ja television katselu. Lapsen on vaikea leikkiä itsekseen ja tarvitseekin usein aikuisen tukea.

**High fantasy (mielikuvitus)** – tyyliässä lapsen leikki on takeltelevaa perinteisillä leluilla: lapsi käyttää leluja hyvin rajatusti sen sijaan että keksisi erilaisia käyttötarkoituksia ja teemoja lelujen ympärille. Lapsi saattaa myös lopettaa leikin ennen arviointiajan päättymistä, ja leikki voi päättyä onnettomuuteen tai lelujen sekamelskaan. Symbolisilla leluilla lapsi puolestaan käyttää taitavasti mielikuvitusta ja aloittaa leikin nopeasti. Tarina saattaa edetä lyhyinä sykäyksinä ja sisältää usein mielikuvitushahmoja. Tällä tyyllillä leikkivät lapset käyttävät usein epätavallisia tapoja kielellisessä toiminnassaan.

Interventiossa tuetaan lapsen leikkiä perinteisillä leluilla: ennalta valittujen ja käytettävissä olevien lelujen käyttöä, ongelmanratkaisua ja tarinan muodostamista leikin ympärille. Lasta tuetaan erityisesti ratkaisemaan ongelmia ja muodostamaan tarinoita, niin ettei hän tukeutuisi vahvasti mielikuvitustapahtumiin. Tarkoitus ei ole rajoittaa mielikuvitusta, vaan tukea leikkiä juuri perinteisillä leluilla.

**Pretend play basics with imitation (kuvitteellisen leikin kaltainen, mallinnuksia tarvitseva)** – tyyli poikkeaa jäljittelevästä (the imitator) –tyylistä

siten, että tässä leikkityylissä lapsella on jollain tasolla joko kaikki tai osa seuraavista taidoista: taito käyttää esinekorvaavuuksia, kyky viitata poissaoleviin/puuttuviin esineisiin ja ominaisuuksien nimeäminen esineille. Lapsen leikistä voidaan siis selkeästi havaita oleelliset kuvitteellisen leikin mahdollistavat osa-alueet. Leikistä tosin nousee esille vaikeus ideoida leikkiä ja kehittää loogisia leikkisarjoja, mutta jonkinlainen looginen eteneminen leikistä voidaan havaita. Leikin teemat ovat pienempien lasten tasoisia. Lapsi ottaa mallia annetuista mallinnuksista käyttäen niitä omassa leikissään. Leikkityylillä leikkivä lapsi tarvitsee intervention taitojen tukemiseksi, mutta on tärkeää selvittää, mitkä leikin osa-alueet tarvitsevat eniten tukea.

**Pretend play basics (kuvitteellisen leikin kaltainen)** – tyyliässä lapsen leikistä on havaittavissa kuvitteellisen leikin mahdollistavat osa-alueet, kuten Pretend play basics with imitation – tyyliässäkin, mutta kerronnallisella leikkityylillä leikkivä lapsi ei käytä arvioijan antamia mallinnuksia leikissään. Leikkiä kuvaa myös ideoinnin ja sarjallisen etenemisen vaikeus: leikki alkaa ja päättyä useita kertoja leikkiajassa. Lapsi tarvitsee lisäarviointia.

**Functional player (toiminnallinen)** – tyyliässä lapsi rakentaa itse leikkiä ja järjestelelee tavaroita loogisesti. Leikki jää kuitenkin yksittäisiksi toiminnoiksi (functional), sillä siitä puuttuu kokonaan tarina ja sarjallisuus. Leikkijä näyttää touhukkaalta käyttäen paljon aikaa lelujen asetteluun ja järjestelyyn, mutta leikistä ei muodostu sarjallisesti etenevää kokonaisuutta. Myös symbolisilla leluilla leikki on tavaroiden järjestelyä, mutta leikki ei etene tarkoituksenmukaiseksi rakenteluksi tai tarinan mukaan eteneväksi leikiksi. Koko leikin olemus ja sisältö jäävät siis puutteelliseksi.

## 5 TYÖN TARKOITUS JA TUTKIMUSONGELMAT

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on syventää ymmärrystä kuvitteellisesta leikistä ja sen sisällöstä suomalaisessa kulttuurissa. Leikkityylin tunnistaminen sille ominaisine piirteineen auttaa ymmärtämään mitä leikissä tapahtuu silloin, kun lapsi on taitava leikkimään ja millaista leikki on, kun lapsella on haasteita leikkitaidoissa. Leikkityylit kertovat myös lapsen luonteesta ja mielenkiinnonkohteista. Leikin sisällön ymmärtämisen kautta toimintaterapeutti näkee paremmin lapsen leikin haasteet ja pystyy suunnittelemaan tavoitteellisemman terapian leikkitaitojen tukemiseksi. (Stagnitti 2011.)

Tutkimusongelmat:

1. Miten Stagnittin ChIPPA-arviointimenetelmässä määritellyt leikkityylit soveltuvat käytettäväksi suomalaisilla 4-vuotiailla lapsilla?
2. Millaisia esinekorvaavuuksia lapset leikissään käyttävät?
3. Miten tyttöjen ja poikien leikkityylit eroavat toisistaan?

## 6 TUTKIMUSPROSESSIN ETENEMINEN

Tässä luvussa kuvataan tutkimusaineisto, valitut laadullisen tutkielman aineistonkeruu- ja analysointimenetelmät sekä tutkimusprosessin eteneminen.

### 6.1 Tutkimusaineisto

Opinnäytetyötä varten oli valmis tutkimusaineisto, joka koostui ChIPPA-arviointimenetelmällä tehdyistä 4v-4v.11kk ikäisten lasten kuvitteellisen leikin arviointivideoista. Videoiden lapset ovat osallistuneet Turun Lapsi- ja nuorisotutkimuskeskuksen Puhu, osallistu ja leiki –osatutkimukseen, joka on osa Hyvän kasvun avaimet -seurantatutkimusta. Lapset on valittu osatutkimukseen satunnaisesti Hyvän kasvun avaimet-seurantatutkimuksen kohorttiryhmästä. Lapset ovat syntyneet Varsinais-Suomen sairaanhoitopiirissä tammikuussa 2008 - huhtikuussa 2010. Liitteenä on lasten vanhemmille lähetetty kutsukirje (Liite 4). Opinnäytetyön aineisto rajattiin 4v-4v.11kk ikäisiin lapsiin, jolloin voitiin käyttää yhtä, 4-7-vuotiaille tarkoitettua, havainnointilomaketta. Tutkimusaineisto koostui näin 16 arviointivideoista. Yksi video jouduttiin jättämään aineistosta pois, sillä lapsi arasteli leikkitilannetta niin paljon, ettei havainnoitavaa leikkitilannetta muodostunut. Tutkimusaineistoksi muodostui näin 15 videota. Aineiston lapsista yhdeksän oli poikaa ja kuusi tyttöä.

### 6.2 Aineistonkeruu

Opinnäytetyö toteutettiin laadullisena tutkimuksena, sillä tarkoitus oli saada havainnointiin perustuvaa kokemuksellista tietoa suomalaisten lasten leikkityyleistä (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Videoita katsellessa tarvittava havainnointitieto leikistä kerättiin kirjallisiksi muistiinpanoiksi jokaiselle lapselle erikseen. Havainnointi toteutettiin videomuotoisesta aineistosta johtuen ei-osallistuvan ja strukturoidun havainnoinnin menetelmällä. Havainnointi sopii aineistonkeruumenetelmäksi videomuotoiselle aineistolle, sillä tilannetta on mahdollisuus katsoa useita kertoja. Näin videolta voidaan havainnoida useita eri

osa-alueita ja huomioida oleellisia yksityiskohtia. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Havainnoinnin onnistumiseksi havainnoitavat leikin osa-alueet määriteltiin etukäteen, mutta osa-alueiden ulkopuolisiakin havaintoja kirjattiin tarvittaessa ylös. Havainnointia varten etukäteen määritellyt osa-alueet olivat tarinan ideoiminen, leikin sarjallinen eteneminen sekä symbolien ja mallinnuksien käyttö. Lisäksi kirjattiin ylös lapsen muut esille tulleet leikin vaikeudet ja vahvuudet, kuten tarinan ideoimisen, esineiden käytön vaikeus tai taitavuus. Strukturoitu havainnointi ohjasi havaitsemaan leikistä juuri leikkityyliin tunnistamisen kannalta oleellisia tekijöitä. Havainnoitavat ja kirjattavat leikin osa-alueet perustuivat ChIPPAn kliinisen havainnoinnin lomakkeen väittämiin, jotka ilmentävät joko taitavaa leikkijää tai leikkijää, jolla leikissä on haasteita (Liite 3).

Havainnointimuistiinpanot tehtiin vapaana kirjauksena leikin etenemisen mukaan. tarkoitus oli havainnollistaa, miten kuvitteellisen leikin osa-alueet toteutuivat lapsen leikissä. Etukäteen kunkin lapsen leikki ainoastaan jaoteltiin perinteisen ja symbolisen leikin tilanteisiin. Strukturoidun havainnoinnin avulla lasten leikistä saatiin tarvittavaa tietoa myös tyttöjen ja poikien leikkityyliin erojen vertailuun ja esinekorvaavuuksien keräämiseen. Kirjallisista muistiinpanoista sai muodostettua kokonaisuuden lapsen leikin etenemisestä sekä esille tulleista haasteista tai erityisestä taitavuudesta. Muistiinpanoihin pystyi tarvittaessa palaamaan tutkielman tuloksia kirjoittaessa.

### 6.3 Tutkimuksen toteutus

Opinnäytetyöprosessi alkoi tutkimusluvan hakemisella Turun Lapsi- ja nuorisotutkimuskeskuksesta. Lupa haettiin sähköisesti lähetettävällä hakemuksella (Liite 5). Päätös luvan myöntämisestä tuli tammikuussa 2015 viestinä sähköpostitse tutkimusjohtajalta. Luvan myöntämisen ja allekirjoitetun salassapitosopimuksen jälkeen tutkimusprosessi saattoi alkaa. Tutkielma aloitettiin valittujen aineistonkeruu- ja analysointimenetelmien soveltuvuuden tarkistamisella sekä videoiden katsomisella. Kun menetelmät havaittiin



tutkielmaan sopiviksi, tarvittava tutkimustieto kerättiin videoista valitun aineistonkeruumenetelmän mukaisesti leikkittylien määrittämistä varten. Leikkittyylit puolestaan analysoitiin valittujen analysointimenetelmien mukaisesti. Tämän jälkeen kerättiin ja analysoitiin tieto esinekorvaavuuksien käytöstä ja lopuksi pohdittiin tyttöjen ja poikien leikkittylien eroavaisuuksia videoista kerättyjen muistiinpanojen pohjalta. Aineistonkeruussa käytetty klinisen havainnoinnin lomake käännettiin suomeksi opinnäytetyön tekijän toimesta Stagnittin luvalla.

#### 6.4 Aineiston analysointi

Leikkivideot teemoiteltiin taitavan leikkijän tyyleihin ja tyyleihin, joissa leikissä on haasteita havainnoimalla kerättyjen tietojen ja leikin pisteytyksen perusteella. Kirjattua tietoa eriteltiin kunkin lapsen kohdalla erikseen ja verrattiin Stagnittin leikkittylikuvauksiin, jotta sopiva leikkittyli voitaisiin määritellä tai todeta, ettei sopivaa leikkittyliä löytynyt. Leikkittyylit analysoitiin ja kuvattiin tyypittelyn avulla, jolloin saatiin yleistä tietoa kustakin leikkittyylistä: mikä eri tyyille on ominaista ja miten ne poikkeavat toisistaan. Tyypittelyn avulla voitiin myös nostaa esille mielenkiintoa herättäviä yksittäisiä ilmiöitä. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Näin saatiin myös selville, olivatko samalla tyylillä leikkivien lasten leikit teemoiltaan samankaltaisia vai hyvin erilaisia. Eri leikkittylien lukumäärä laskettiin, jolloin saatiin tieto, kuinka monta lasta leikkii kullakin leikkittyylillä. Lopulta saatiin aineiston perusteella kuvattua suomalaisten lasten eri leikkittyylit ja niille ominaiset sisällöt.

Koska aineisto oli melko pieni, tietyllä leikkittyylillä saattoi leikkiä vain yksi lapsi. Tämän vuoksi oli tyypikuvauksia tehdessä tarkoituksenmukaisempaa jaotella kuvaukset kahteen tyyppiin, taitavaan leikkijään ja leikkijään, jolla on leikissä haasteita. Näin tyypikuvaukseen, jossa leikissä on haasteita, saatiin koottua useampi erilainen leikkijä. Tämä tyypikuvaus jaettiin vielä kahteen tyyppiin: leikkijään, jolla on jonkin verran leikkitaitoja ja leikkijään, jolle leikki tuottaa paljon vaikeutta. Tyypikuvauksiin on tiivistetty lasten leikeistä esille tulleet huomiot leikin ideoinnista, teemoista, juonenmukaisesta etenemisestä sekä

esineiden ja symbolien käytöstä. Epäsuoria lainauksia käytettiin elävöittämään kuvausta.

Leikkityyliä määrittämisen ja analysoinnin jälkeen koottiin yhteen lasten keksimät esinekorvaavuudet symbolisille leluille muistiinpanojen pohjalta. Tämän jälkeen pohdittiin tyttöjen ja poikien eroa leikkityyleissä ja tyylien käytettävyyttä suomalaisten lasten leikkityyliä analysoinnissa.

## 7 OPINNÄYTETYÖN TULOKSET

Videoita analysoitaessa voitiin huomata, että ChIPPA-leikkityylit soveltuivat hyvin 4-vuotiaille suomalaisille lapsille, sillä aineiston lapsille voitiin löytää leikkityyli ChIPPAn tyyleistä. Alla olevasta taulukosta voidaan nähdä, miten tutkimusaineiston 15 lasta jakautuivat eri leikkityyleihin. Taitavan leikkijän tyyleistä löytyi vain yhdenlaisia leikkijöitä. Kun leikissä oli haasteita, lapsilla oli useita erilaisia tyylejä. Taulukkoon on merkitty myös lapsi, jonka leikkityyliä ei voitu määrittää.

Taulukko 1. Analysoidut leikkityylit

<b>Leikkityyli: Taitava leikkijä</b>	<b>Tyttö</b>	<b>Poika</b>	<b>Yhteensä</b>
Narrative based play profile (tarinallinen)	3	3	6
Engineer play profile (Insinööriytyypinen)	0	0	0
Experimental physicist play profile (Kokeileva fyysikko)	0	0	0
The 12" doll syndrome play profile (nukkeen tukeutuva)	0	0	0
<b>Leikkityyli: Leikissä haasteita</b>	<b>Tyttö</b>	<b>Poika</b>	<b>Yhteensä</b>
The imitator (jäljittelevä)	0	1	1
The disorganised player (sekava)	0	1	1
The symbolic play deficit (symbolisen leikin vaikeus)	1	0	1
High fantasy (mielikuvitus)	0	0	0
Pretend play basics with imitation (kuvitteellisen leikin kaltainen, mallinnuksia tarvitseva) ja Pretend play basics (kuvitteellisen leikin kaltainen)	2	4	6
Functional player (toiminnallinen)	0	0	0
<b>Muu</b>	<b>Tyttö</b>	<b>Poika</b>	<b>Yhteensä</b>
Ei määritelty	1	0	1

Lapset käyttivät leikissään esinekorvaavuuksia, jolloin niistä voitiin tehdä kooste hyödynnettäväksi leikin tukemisessa. Tyttöjen ja poikien eroista kuvitteellisen leikin eri leikkityyleissä ei tutkimusaineiston pienuuden vuoksi voinut tehdä yleistäviä johtopäätöksiä. Lapset jakaantuivat myös niin moneen eri leikkityyliin, ettei vertailua leikkityyliin sisällä voitu tehdä. Löytyneet pienimuotoiset huomiot leikkityyliin eroavaisuuksista kirjattiin ylös.

## 7.1 Suomalaisten lasten leikkityylit - taitava leikkijä

Taitavan leikkijän tyyleistä löytyi vain tarinallisella tyyllä leikkiviä lapsia, mikä on Stagnittin mukaan australialaisten lasten yleisin taitavan leikkijän tyyli (Stagnitti 2007). Tutkielman tulokset viittaavat siihen, että tyyli olisi myös suomalaisten taitavien leikkijöiden yleisin leikkityyli. Aineiston lapsista kolme tyttöä ja kolme poikaa leikki Narrative based play profile (tarinallinen) -leikkityylillä. Tyyllille ominainen tarinallisuus ja juonen mukainen eteneminen näkyivät myös suomalaisten lasten leikissä perinteisillä ja symbolisilla leluilla.

### 7.1.1 Tyypikuvaus taitavasta leikkijästä

Lapsen leikki etenee sarjallisesti lapsen keksimän tarinan mukaan. Tarinassa on sivujuonia, ja lapsi keksii erilaisia ominaisuuksia nukeille ja eläimille. Ne voivat väsyä, olla iloisia tai pitää jostain ruuasta. Eläinten joukosta löytyy lapsia, siskoja, isiä ja äitejä. Nuket ovat yleensä tyttö ja poika. Lapsen keksimät teemat nousevat arkipäivän tapahtumista, ja lelut, erityisesti eläimet, ohjaavat teemojen ideointia. Leikki-ideoita voivat olla esimerkiksi maatilan rakentaminen, eläintenhoito, autolla ajaminen, syöminen ja nukkuminen.

Mitä taitavampi leikkijä lapsi on, sitä enemmän leluja hän käyttää leikissään. Yleensä lapsi tarvitsee kaikki käytettävissä olevat lelut leikkiinsä. Lapsi kertoo tarinan kulkua ja sisällyttää siihen paljon yksityiskohtia. Tapahtumat liittyvät vahvasti toisiinsa.

*Kun poika (nukke) sai lopulta autonsa avaimen takaisin, hä muisti lukita autonsa ennen nukkumaanmenoa.*

Kun leikin ideoiminen on niukempaa, lapsi käyttää välillä aikaa lelujen tutkimiseen ja saattaa muuttaa leikki-idea uudenlaiseksi useamman kerran. Tämän jälkeen lapsi jatkaa taas leikin ideointia eteenpäin. Lapsi ei välttämättä käytä kaikkia leluja leikissään, vaan valitsee nuket, auton ja muutamia eläimiä. Muut lelut jäävät taustalle. Lapsi ei tarvitse arvioijan mallinnuksia leikkinsä tueksi.

*Lapsi alkaa ideoida ja toteuttaa maatilaleikkiä, mutta jokin sivujuoni vie hänet mennessään. Lapsi voi innostua esimerkiksi korjaamaan autoa ja eläinaiatukset unohtuvat lapsen huristellessa korjatulla autolla eteenpäin.*

Lapset eivät tarvinneet mallinnuksia leikin ideoimiseen ja etenemiseen. Lasten leikit lähtivät pienen alkujärjestelyn jälkeen etenemään tarinan mukaan, jota lapsi ideoi loogisesti eteenpäin. Toisilla lapsilla leikin idea saattoi muuttua useamman kerran leikin aikana ja sivujuonissa oli hyvin yllättäviä käänteitä. Toisten lasten leikki eteni soljuvammin koko arvioinnin ajan yhden juonen mukaan, missä sivujuonet nivoutuivat loogisemmin kokonaisuuteen.

Perinteisillä leluilla leikittäessä lelut ohjasivat vahvasti leikkiteemoja. Lasten keksimiä teemoja olivat esimerkiksi maatilan rakentaminen, ratsastus, eläinten kuljetus autolla, aidan tai auton rikkoutuminen, eläinten hoitaminen tai karkaaminen, varkaus sekä yön ja päivän vaihtuminen. Erikoisempia leikkiteemoja olivat esimerkiksi nukkejen pallopeti, jossa palloksi otettiin jokoavain.

*Poika rakentaa aidoista esteen, jonka yli hevoset hyppäävät. Pian muutkin eläimet hyppäävät esteiden yli ja kisailu alkaa. Yksi eläimistä juoksee liian kovaa ja este kaatuu.*

*Tyttö kertoo, että eläimet pitävät porkkanoista ja syövät niitä. Tämän jälkeen eläimet lastataan autoon ja nukke ajaa ne metsään. Metsään mennään autolla, koska sinne on pitkä matka, yksi eläimistä löytääkin metsään kävellen.*

## 7.2 Suomalaisten lasten leikkityylit – leikissä haasteita

Lapsille, joilla leikkitaidoissa oli haasteita, voitiin myös määrittää ChIPPAn leikkityylit. Lapsilla oli useita eri tyylejä, kun leikissä oli haasteita. Stagnittin leikkityylikuvausten mukaisesti lapsilla oli erilaisia haasteita leikin toteuttamisessa, kuten tarinan ideoinnissa, sarjallisessa etenemisessä ja symbolien käytössä. Lasten väliset eroavuudet leikkitaidoissa olivat selkeämpiä kuin taitavan leikkijän tyylissä. Osalla lapsista voitiin havaita kuvitteellisen leikin taitoja, joiden avulla he pystyivät toteuttamaan leikkiä. Toisille lapsille leikkitalanne oli niin haastava, ettei kuvitteellista leikkiä syntynyt ollenkaan.

### 7.2.1 Tyypikuvaus leikkijästä, jolla on haasteita leikissä

Tyypikuvaukset jaettiin kahteen tyyppiin: leikkijään, jolla on jonkin verran kuvitteellisen leikin taitoja ja leikkijään, jolle kuvitteellinen leikki tuottaa paljon hankaluutta.

Leikkijä, jolla on jonkin verran kuvitteellisen leikin taitoja:

Perinteisillä leluilla leikki-idean keksiminen ei ole lapselle ihan helppoa, joten hän tutkii ja katselee leluja aluksi. Arvioija saattaa kysellä, millaisen leikin lapsi aikoo tehdä. Lapsi järjestelee eläimiä aitauksiin ja auton kyytiin. Vähitellen leikki-idea alkaa muodostua. Teemaksi muodostuu maatila- tai eläintarhaleikki. Leikkini etenee lyhyinä sarjoina, eivätkä tapahtumat aina liity toisiinsa kovin vahvasti. Lapsi kuljettaa eläimiä aitaukseen ja sieltä pois. Sitten hän taas tutkii leluja. Leikkiin tulee näin ollen helposti toistuvia sarjoja. Sarjallisesti etenevän loogisen ja monimutkaisen juonen keksiminen on lapselle hankalaa. Aikuisen näyttävät mallinnukset saattavat auttaa lasta jatkamaan leikkiä ja ideoimaan lisää tapahtumia.

*Lapsi päättää leikkiä eläintarhaleikkiä. Hän lähtee hakemaan junalla lisää eläimiä aitaukseen. Junalla eläimiä kuljetetaan johonkin toiseen paikkaan ja sitten taas aitaukseen.*

*Lapsi rakentaa aitauksen ja asettelee eläimiä sinne. Sitten lapsi kertoo, että isä-lehmä ja vasikka menevät aitaukseen.*

Symbolisilla leluilla lapsi käyttää paljon aikaa lelujen tutkimiseen. Hän laittaa tavaroita purkkiin ja ottaa niitä pois. Lapsi pysähtyy usein miettimään, mitä voisi leikkiä. Nukelta/haamulta näyttävän tavarav avulla lapsi pystyy ideoimaan leikkitoimintoja, esimerkiksi sen voi laittaa laatikkoon nukkumaan. Aikuisen näyttämät mallinnukset antavat lapselle leikki-ideoita, joita hyödyntää. Erityisesti auton tekeminen laatikosta on hyvä idea, jota lapsi käyttää omassa leikissään. Kokonaisuudessaan leikki ei etene loogisesti ja sarjallisesti. Lapsi keksii yksittäisiä toimintoja ja saattaa haluta toisia leluja mukaan leikkiin.

*Lapsi rakentaa hienon linnan, johon tulee monta osaa. Sitten lapsi peittää linnan peitolla, jonka jälkeen leikin ideointi eteenpäin tuottaa vaikeuksia. Arvioijan kysyttyä, mitä linnassa sitten tapahtuu, lapsi kertoo, ettei linnassa tapahdu mitään. Lapsi haluaisi muita leluja mukaan leikkiinsä.*

*Lapsi ei millään keksi, mitä voisi leluilla tehdä. Mallinnuksien jälkeen lapsen on helpompi ideoida tavaroista erilaisia esineitä tai koneita. Ideointi muuttuu kuitenkin nopeasti toistavaksi.*

Leikkijä, jolle kuvitteellinen leikki tuottaa paljon hankaluutta:

Lapsi katselee edessään olevia perinteisiä leluja. Hänen mielestään niillä ei voi leikkiä mitään. Lapsi ei keksi mitään leikki-ideaa, eikä välttämättä ala edes tutkimaan leluja. Lapsi katsoo aikuisen mallinnuksia, mutta ei ala ideoimaan omaa leikkiä. Hän saattaa hetken tutkia leluja, kunnes Haluaa lopettaa leikin ennen arviointiajan päättymistä.

*Aikuinen kysyy, mitä leluilla voisi tehdä ja mitä eläimet voisivat tehdä. Lapsi vastaa, ettei leluilla voi tehdä mitään, hän ei keksi mitään ideaa.*

Symboliset lelut ovat yhtä vaikeita. Lapsi ei tiedä, mitä kivet tai laatikot voisivat leikissä olla. Mallinnuksien jälkeen lapsi keksii rakentaa tornin, mutta ei tiedä, mitä silläkään voisi leikkiä. Lapsi voi olla myös koskematta leluihin ollenkaan tai tutkia niitä ja heitellä. Leikkitilanne ei ole lapselle mieluisa ja hän on

hämmentyneen oloinen. Lopulta hän lopettaa leikin, koska ei keksi, mitä leluilla voisi leikkiä.

*Lapsi kertoo, että hänellä on kotona parempia leluja. Näillä leluilla ei hänen mielestään voi leikkiä mitään.*

### 7.3 Esinekorvaavuuksien käyttö suomalaisten lasten leikissä

Esinekorvaavuuksia käyttivät sekä taitavat leikkijät että osa leikkijöistä, joilla oli leikissä haasteita: tarinallisella tyylillä leikkivät lapset sekä kuvitteellisen leikin kaltaisella ja mallinnuksia tarvitsevalla, kuvitteellisen leikin kaltaisella tyylillä leikkivät lapset. Esinekorvaavuuksien käyttö oli vähäistä perinteisillä leluilla, mikä on Stagnittin mukaan tyyppistä (Stagnitti 2007). Symbolisilla leluilla lapset keksivät erilaisia käyttötarkoituksia leluille, mutta vaihtelevuus oli melko vähäistä. Pääosin lapset käyttivät paljon samantyyppisiä esinekorvaavuuksia, kuten tekivät laatikosta sängyn, veneen tai auton, pahviputkesta kaukoputken ja kivet olivat ruokaa.

Esineitä käytettiin paljon myös sellaisenaan antamatta sille symbolista merkitystä - erityisesti silloin, kun leikin muodostaminen oli vaikeaa. Kivet olivat kiviä ja peltipurkkia käytettiin purkkina. Kun leikissä oli haasteita, tavaroita myös vain kasattiin sisäkkäin ilman tarkoitusta. Useammasta esineestä koostuvia esineitä tai rakennelmia leikeissä oli melko vähän. Pääasiassa lapset käyttivät yhtä esinettä jotakin käyttötarkoitusta varten. Selkeästi tarinan muodostaminen leikin ympärille oli rakentelua isommassa roolissa tässä tutkielmassa esille tulleissa leikkityyleissä.

Aineiston lasten leikeistä esille tulleita esinekorvaavuuksia symbolisille leluille: **Nukkea/haamua** käytettiin nukkena, haamuna, hahmona, prinsessana, sipulina, sammakkona ja vauvana. Kahdesta **laatikosta** tuli vene, auto, veturi, talli, uima-allas, sänky, luola, lattia, portti, pöytä, tyyny tai jääkaappi. **2 peittoa** muuntuivat pyyhkeeksi, viltiksi, matoksi, liinaksi ja **peltipurkki** muuntui purkiksi, johon laitettiin tavaroita, vessanpöntöksi, maalipurkiksi, torniksi, roskikseksi, kummituslinnaksi ja nukkumapaikaksi. **Pahviputki/tötterö** oli kaukoputki, kiikari,



tulivuori, ihminen, ”pölkypää”, torni, huone, osa nukkea/haamua tai vauvan lelu. **keppi** oli pelaaja, tai sekoituskeppi ja **puunpalaa** käytettiin tienä, ihmisenä, kiikkulautana, lattiansiivousvälineenä, mittana, patsaan alustana, korjausvälineenä tai levänä. **3 kivistä** tuli rusina, kakka, ikkuna, siemen, pähkinä, simpukka, suklaa, pulla tai leivonnainen. Useammasta esineestä koostuvia esinekorvaavuusideoita: **lintulauta**: puunpala, pahviputki; **linna**: kivet, pahviputki, 2 laatikkoa, purkki; **torni**: 2 laatikkoa, purkki; **soitin**: kivet, puunpala; **ruokapöytä**: laatikko, peitto, kivet, puunpala; **patsas**: puunpala, tötterö.

#### 7.4 Tyttöjen ja poikien erot leikkityyleissä

Yhtenä opinnäytetyön tutkimusongelmana oli selvittää, miten tyttöjen ja poikien leikkityylit eroavat toisistaan. Tämä tarkoittaa siis, leikkivätkö samalla leikkityylillä leikkivät tytöt ja pojat toisistaan poikkeavalla tavalla keksien esimerkiksi hyvin erilaisia leikkiteemoja tai käyttötarkoituksia esineille. Koska tutkimusaineisto oli melko pieni, 16 leikkivideota, ja lapset jakaantuivat useampaan leikkityyliin, tyttöjen ja poikien leikkityylieroista ei voi vetää yleistäviä johtopäätöksiä. Lapsimäärä kuhunkin leikkityyliin oli sen verran pieni, 1-6 lasta, ettei yleistäviä vertailuja voitu tehdä.

Tämän tutkielman perusteella tyttöjen ja poikien leikkityyleistä ei löytynyt merkittäviä eroavaisuuksia. Molempien, tyttöjen ja poikien, keskuudesta löytyi sekä taitavia leikkijöitä että leikkijöitä, joilla leikissä oli haasteita. Eniten sekä tyttöjä että poikia leikki Narrative based play profile (tarinallinen), Pretend play basics kuvitteellisen leikin kaltainen) ja Pretend play basics with imitation (kuvitteellisen leikin kaltainen, mallinnuksia tarvitseva) -tyyleillä.

Näissä tyyleissä tyttöjen ja poikien leikistä voitiin tehdä pienimuotoista vertailua ja löytää pieniä eroavaisuuksia. Teemat ja esineiden käyttö olivat perinteisillä leluilla samankaltaisia. Leikkiteemana oli usein maatilatyypinen leikki, auto oli vahvasti mukana leikissä ja juoni koostui arkisista ihmisten ja eläinten elämään liittyvistä tapahtumista. Tytöt nimesivät eläimiä useammin isäksi, äidiksi tai

siskoksi. Pojat puolestaan käyttivät leikissään enemmän jakoavainta, kun taas tytöt jättivät sen usein leikin ulkopuolelle.

Symbolisilla leluilla nuket/kummitukset ohjasivat leikin kulkua usein arkisten tapahtumien ympärillä. Sekä tytöt että pojat myös tutkivat tavaroita samankaltaisesti kolistellen ja laittaen niitä sisäkkäin. Poikien leikit rakentuivat useammin seikkailuaiheisiksi. Leikeissä oli esimerkiksi tulivuoria, vesiputouksia ja veneitä. Tyttöjen leikeissä kummitukset/nuket laittoivat ruokaa ja tekivät kotitöiden kaltaisia toimintoja. Yhden pojan leikissä, jolla oli leikissä haasteita, oli havaittavissa insinööriyppöisen leikkityylin piirteitä. Yhden kuvitteellisen leikin kaltaisella leikkityylillä leikkivän pojan leikissä oli havaittavissa insinööriyppöisen leikkityylin piirteitä, mikä näkyi lapsen kiinnostuksena rakentaa symbolisilla leluilla rakennuksia ja koneita. Stagnittin mukaan leikkityyli on pojilla yleisempää.

## 7.5 Yhteenveto opinnäytetyön tuloksista

Opinnäytetyön tarkoitus oli syventää ymmärrystä kuvitteellisesta leikistä ja sen sisällöstä suomalaisessa kulttuurissa kuvaamalla suomalaisten lasten leikkityylejä. Tarkastelun kohteena oli ChIPPAn leikkityyliin soveltuvuus suomalaisille lapsille. Lisäksi tutkittiin, millaisia kuvitteellisen leikin sisällöt ovat eri tyyliissä ja miten tyttöjen ja poikien leikkityylit eroavat toisistaan. Tämän opinnäytetyön perusteella ChIPPAn leikkityylit sopivat käytettäväksi suomalaisilla 4-vuotiailla lapsilla, sillä yhtä lasta lukuun ottamatta kaikille lapsille voitiin määrittää ChIPPAn mukaiset leikkityylit.

Esinekorvaavuuksia käyttivät taitavat leikkijät, mutta myös osa leikkijöistä, joilla oli haasteita leikissä. Pääasiassa yksi esine vastasi lapsen keksimää käyttötarkoitusta, mutta myös joitain useammasta esineestä koostuvia ideoita löytyi. Tyttöjen ja poikien leikin eroista ei tämän aineiston perusteella voi tehdä yleistäviä johtopäätöksiä. Tutkimusaineisto oli sen verran pieni, ja lapset jakaantuivat niin moneen eri leikkityyliin, jolloin yleistävää vertailua oli vaikea tehdä.

## 8 POHDINTA

Kuvitteellisella leikillä on lapsen kehitykselle suuri merkitys. Ymmärrys siitä, millaisia taitoja lapsi tarvitsee kuvitteellisen leikin toteuttamiseen, auttaa ymmärtämään, miksi toinen lapsi on taitava leikkijä ja toisella lapsella leikki ei onnistu millään. Leikkityylit kuvaavat hyvin lapsen leikkitaitoja. ChIPPAn leikkityylit osoittautuivat tämän tutkielman perusteella käyttökelpoisiksi suomalaisilla 4–vuotiailla lapsilla.

Opinnäytetyön aihe oli mielenkiintoinen ja toi uutta tietoa suomalaisten lasten kuvitteellisesta leikistä. ChIPPAn klinisen havainnoinnin lomake ohjasi havainnoimaan leikistä oleellisia leikin osa-alueita. Stagnitti on kuvannut jokaiseen ChIPPAn leikkityyliin, millä osa-alueilla leikki sujuu ja millä osa-alueilla leikki ei onnistu. Jotta lapsen kuvitteellisen leikin taitoja voidaan tukea, täytyy tietää, mikä on lapselle luontainen tyyli leikkiä ja mitkä osa-alueet tuottavat hankaluutta. Näin voidaan hyödyntää lapsen vahvuuksia ja kohdentaa tuki haasteita tuottaviin osa-alueisiin. Lapsi voi pitää esimerkiksi insinöörityyppisestä rakentelusta, mutta ei osaa hyödyntää monipuolisesti erilaisia leluja ja esineitä rakenteluunsa. Silloin olisi tarkoituksenmukaista antaa lapsen ideoida nimenomaan rakenteluja ja ohjata häntä käyttämään monipuolisemmin erilaisia rakennusmateriaaleja leikissään.

Käytännön työ opinnäytetyöprosessissa eteni vaiheittain alkaen aiheen rajaamisella ja tutkimusongelmien määrittämisellä. Aineiston keruu ja analysointi pohjautuivat teoretiseen kuvitteellisesta leikistä, ChIPPA-leikkityyleistä sekä havainnointilomakkeeseen. Videot olivat kaikkiaan laadultaan tutkimustarkoitukseen soveltuvia, mikä mahdollisti laadultaan luotettavan tutkimustyön toteuttamisen. Leikin katsominen videolta mahdollisti leikin analysoinnin alkuperäisen tilanteen pohjalta, niin ettei aineistoa oltu vielä muokattu millään tavalla. Videot mahdollistivat myös leikin katsomisen useamman kerran ja muistiinpanojen tekemisen samanaikaisesti.

Leikkityyliä määrittäminen lapsille onnistui vertaamalla saatua havainnointitietoa Stagnittin leikkityylikuvauksiin. Stagnitti kuvaa leikkityylit ja

niiden ominaispiirteet selkeästi ja yksityiskohtaisesti. Leikkityylit ovat myös toisiinsa nähden hyvin erilaisia, jolloin vaikeammassa tilanteessa lapselle löytyi sopiva tyyli sulkemalla pois leikkityylit, jotka eivät mitenkään kuvanneet lapsen tapaa leikkiä. Haastavinta oli jossain tapauksissa valita Narrative based play profilen (tarinallinen) ja Pretend play basics (kuvitteellisen leikin kaltainen) – tyylien väliltä. Pretend play basics- tyyli sisältää myös kuvitteellisen leikin osatekijät, jolloin oli välillä hankala tulkita, oliko osatekijöitä ikätasoon nähden riittävästi. Lisäksi arvioinnin tehnyt aikuinen saattoi lähteä leikkiin vahvemmin mukaan, mitä arviointimenetelmän ohjeistamat mallinnukset ohjasivat. Silloin oli jossakin tapauksissa vaikea tulkita, tukiko arvioija lapsen leikin ideointia ja etenemistä vai ideoiko lapsi itse leikkiä eteenpäin. Pisteytyksen lisäksi leikin tarkka havainnointi auttoi määrittämisessä: tarinalliseen tyyliin kuuluu vahva riippumattomuus arvioijan toiminnasta sekä tarinan selkeä looginen eteneminen. Kuvitteellisen leikin kaltainen –tyyli puolestaan sopi niille lapsille, joilla leikkitapahtumien loogisuus ja sarjallinen eteneminen tuottivat hankaluutta.

Yksin toteutettu opinnäytetyö vaikutti aineiston kokoon. Aineisto piti rajata työmäärältään sopivaksi ja näin alle 4-vuotiaat lapset piti jättää tutkielmasta pois. Tutkimustiedon löytäminen leikkityyleistä oli haastavampaa yksin tehden. Toisaalta tutkielman toteutustavan ja yksilöllisen aikataulun suunnittelu onnistuivat hyvin.

Leikkivideoiden analysointiin ja leikkityyliin määrittämiseen vaikutti paljon se, että käytettävissä oli valmiit Stagnittin määrittämät leikkityylit. Valmiit leikkityylit varmasti ohjasivat määrittämään lapsen leikin johonkin näistä tyyleistä sopivaksi. Jos tutkielman olisi tehnyt ilman valmiita leikkityylejä tai olisi ollut vertailutyylejä, lapsille olisi saattanut muodostua ihan erilaiset tyylit. Toisaalta tutkielman tarkoitus oli arvioida juuri Stagnittin leikkityyliin käytettävyyttä suomalaisilla lapsilla. Stagnittin määrittämät leikkityylit kuvaavat hyvin lapsen leikin taitotasoa ja antavat tietoa, mitkä osa-alueet lapsen leikissä tarvitsevat tukea. Tämäkin vahvistaa ajatusta hyödyntää leikkityylejä suomalaisten lasten leikin arvioinnissa.

Videoiden lasten leikki pohjautui ChIPPA-arviointitilanteeseen, jolloin leikkityylit määriteltiin strukturoidun arviointitilanteen pohjalta. Tulevaisuudessa voisi tutkia, miten ChIPPAn leikkityylit soveltuvat käytettäväksi alle 4-vuotiailla sekä 5-6 –vuotiailla suomalaisilla lapsilla sekä millä tavalla käytännössä leikkityyliä määrittäminen onnistuu lapsen luontaisessa ympäristössä vapaan leikin tilanteessa. Silloin lapsella on mahdollisuus valita vapaasti lelut, ja tilanteessa voi olla useampikin lapsi samanaikaisesti. Arviointimenetelmän käytön lisäksi havainnointi on toimintaterapeutin käyttämä leikin arvioimisen keino arkisissa tilanteissa päiväkotij- ja kouluympäristössä. Leikkityyliä määrittäminen tukisi ja ohjaisi vapaan leikitilanteen havainnointia sekä havainnollistaisi lapsen leikkitaitojen kehitystä intervention aikana. Leikkityyliä analysointi antoi tämän opinnäytetyön perusteella arvioinnin pisteytystuloksen tueksi paljon havainnollistavaa ja laadullista tietoa lapsen leikkitaidoista ja - taipumuksista. Tämä vahvistaa ajatusta hyödyntää Stagnittin leikkityylejä osana lapsen kuvitteellisen leikin arviointia ja tukemista Suomessa.

## LÄHTEET

- Bergen, D. 2002. The Role of Pretend Play in Children's Cognitive Development. *Journal of Early Childhood Research & Practice*; v4 n1 Spr 202.
- Beverly, I.F. 1984. Teacher and Peer Reactions to Boys' and Girls' Play Styles. *Journal of Sex Roles*; October 1984, Volume 11, Issue 7-8, pp 691-702
- Gerianne, M. & Hines, M. 1994. Gender Labels and Play Styles: Their Relative Contribution to Children's Selection of Playmates. *Journal of Child Development* Volume 65, Issue 3, pages 869–879, June 1994
- Helenius, A. & Lummelahti, L. 2014. *Leikin käsikirja*. 2. painos. Jyväskylä: PS-kustannus
- Hermanson, E. 2012. *Leikki on lapsen työtä*. Terveyskirjasto. Kustannus oy Duodecim. Helsinki. Viitattu 21.5.2015  
[http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=kot00304](http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=kot00304)
- Hewes, P.J. 2006. *Let The Children Play: Nature's Answer to Early Learning*. Early Childhood Learning Knowledge Centre, Grant MacEwan College, Edmonton, Alberta, Canada. viitattu 23.6.2014  
[www.ccl-cca.ca/earlychildhoodlearning](http://www.ccl-cca.ca/earlychildhoodlearning)
- Hughes, F.P. 2010. *Children, play and development*. 4<sup>th</sup> edition. United States. Sage publication.
- Kalliala, M. 1999. *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä – Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Helsinki: Gaudeamus oy.
- Kaufman, S. 2012. The Need for Pretend Play in Child Development. USA. *Psychology today*. Viitattu 8.9.2014  
<http://www.psychologytoday.com/blog/beautiful-minds/201203/the-need-pretend-play-in-child-development>
- Lagström, H.; Rautava, P.; Koljonen, A.; Räihä, H.; Pihlaja, P.; Korpilahti, P.; Peltola, V.; Rautakoski, P.; Österbacka, E.; Simell, O. & Niemi, P. 2012. Cohort Profile: Steps to the Healthy Development and Well-being of Children (the STEPS Study) *Oxford University Press, International Journal of Epidemiology* 2013;42:1273–1284 doi:10.1093/ije/dys150
- Parham, L.D.; Fazio L.S. 2008. *Play in occupational therapy for children*. USA. Elsevier – Health sciences division.
- Pfeifer, L.; Pacciulio, A.; Santos, C.; Santos, J. & Stagnitti K. 2011. Pretend play of children with cerebral palsy, *Physical & Occupational Therapy Pediatric*. 2011 Nov;31(4):390-402.
- Reynolds, E.; Stagnitti, K. & Kidd, E. 2011. Play, language and social skills of children aged 4-6 years attending a play based curriculum school and a traditionally structured classroom curriculum in low socio-economic areas. Australia. *Australian journal of early childhood*, 36 (4).
- Riihelä, M. 2000. *Leikkivät tutkijat - pienten lasten leikeissä on sosiaalisen toiminnan ydin*. Helsingin yliopiston sosiaalipsykologian post doc –tutkimus. Viitattu 3.12.2014  
[http://www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/Julkaisut/Leikkivat\\_tutkijat\\_Pohjolan\\_lasten.htm](http://www.edu.helsinki.fi/lapsetkertovat/Julkaisut/Leikkivat_tutkijat_Pohjolan_lasten.htm)
- Rodger, S. & Ziviani, J. 2009. *Occupational therapy with children*. 4<sup>th</sup> edition, Great Britain, Blackwell publishing.

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto, verkkojulkaisu. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Tampere. Viitattu 4.5.2015 <<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>>.

Smith, P.K. 2013. Play. Encyclopedia on early childhood development. University of London, United Kingdom

Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus, Stakes. 2005. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Gummerus Kirjapaino Oy, Saarijärvi 2005

Stagnitti, K. 2013. Child-initiated pretend play assessment. Viitattu 3.7.2014 [www.karenstagnitti.com](http://www.karenstagnitti.com) – Downloads

Stagnitti, K. 2007. The child initiated pretend play assessment. Manual, Co-ordinates Publications a division of Co-ordinates Therapy Services

Stagnitti, K. 2006. Clinical observations, Child-initiated pretend play assessment

Stagnitti, K. 2011. What is pretend play. Viitattu 3.7.2014 [www.karenstagnitti.com](http://www.karenstagnitti.com) – Downloads

Stagnitti, K. Why is pretend play so important to child development? Viitattu 24.6.2014 <http://www.karenstagnitti.com/pretend-to-play/why-is-pretend-play-so-important-to-child-development/>

Stagnitti, K. 2014. Why pretend play is important for school. Viitattu 22.4.2015 [http://www.karenstagnitti.com/wp-content/uploads/2014/02/Why-pretend-play-is-important-for-school\\_full-version.pdf](http://www.karenstagnitti.com/wp-content/uploads/2014/02/Why-pretend-play-is-important-for-school_full-version.pdf)

Stagnitti, K. & Hewis, F. 2014. Quality of pre-school children's pretend play and subsequent development of semantic organization and narrative re-telling skills. International Journal of Speech-Language Pathology. 2014 Aug 27:1-11.

Turun yliopisto. Hyvän kasvun avaimet -seurantatutkimus. Viitattu 21.4.2015 <http://www.utu.fi/fi/sivustot/cyri/tutkimustoiminta/hyvankasvunavaimet/Sivut/home.aspx>

Vehkalahti, R. & Urho, T. 2013. Leikki on totta, näkökulmia vapaan leikin tukemiseen. Helsinki: Lasten Keskus.

### **Tyypikuvauksia varten koottuja muistiinpanoja – taitava leikkijä**

Pääasiassa lapset ohjasivat leikkiä eteenpäin nukkejen avulla: nuket huolehtivat eläimistä, ajoivat autolla, söivät, nukkuivat ja liikkuvat eri paikkoihin. Eläimet järjestettiin autoon tai aitauksiin ja ne käyttäytyivät eläinten tavoin, esimerkiksi söivät ja saattoivat karata. Toiset lapset antoivat myös eläimille ihmisen ominaisuuksia: ne keskustelivat toistensa kanssa, kilpailivat, ajoivat autoa, käyttivät jakeavainta ja huolehtivat nukeista. Symbolisilla leluilla nuket/haamut ohjasivat myös usein leikkiä eteenpäin. Haamuille tapahtui erilaisia asioita, ja tilanteisiin yhdisteltiin muita tavaroita. Haamut/nuket esimerkiksi sotkivat ja siivosivat tekemänsä sotkun sekä söivät ja ajoivat kulkuneuvoilla.

Esinekorvaavuuksien käyttö perinteisillä leluilla oli kerronnalliselle tyylille ominaisesti vähäistä. Pääasiassa lelut esittivät sitä, mitä ovatkin. Yksi poika keksi tehdä jakeavaimesta pallon sekä autosta ja perävaunusta korin nukeilla toteuttamaansa peliin, toinen poika käytti jakeavainta auton avaimena. Osa lapsista käytti tai hyödynsi leikkitilanteen taustalla olevaa majarakennusta. Se nimettiin esimerkiksi vuoristoksi, vesiputoukseksi, kodiksi tai vain paikaksi, johon saattoi ajaa autolla. Symbolisilla leluilla esinekorvaavuuksia keksittiin sen mukaisesti, miten leikki eteni, ja lapsi käytti esineitä monipuolisesti. Toiset lapset rakensivat soittimia ja puutikut olivat ihmisiä, tai eläimiä. Tötterö muuttui tulivuoreksi ja peitosta sai vesiputouksen. Nukkea/haamua muistuttavat tavarat olivat usein juurikin nukkeja tai haamuja. Yksi poika keksi tehdä kivistä ja muista tavaroista haamulle kasvot. Kaikkiaan useammasta tavarasta koostuvia rakennelmia tai muita esineitä oli vähän.

Suurin osa taitavistakin leikkijöistä tutki paljon sekä perinteisiä että symbolisia leluja leikkitilanteen aikana ja toteutti leikkiä vahvasti leluihin ja tilanteeseen tukeutuen. Joukkoon mahtui myös esimerkiksi yksi poika, jonka leikissä oli paljon kuvailua ja ominaisuuksien antamista leluille. Leikkiä kuvasi yksityiskohtaisuus, ja tarinan kertominen nousi oleellisemmaksi kuin lelujen tutkiminen ja siirtely juonen mukaan. Lapsi pysähtyi useita kertoja kertomaan, mitä leikissä tapahtuu ja miksi. Poika siis kuvaili paljon leikkiään kertomalla.



*Lehmä viedään eläinsairaalaan, koska oli satuttanut jalkansa taistellessaan aamulla. Sairaalassa odotellaan, että lääkäri tutkii eläimen.*

*Rosvo vie auton avaimen, poliisi tulee paikalle ja avain löytyy. Poika (nukke) lukitsee junan ennen kuin menee nukkumaan.*

*Kahvia oli vaikea löytää, kun silmälasit olivat hukassa. Nukke menee nukkumaan, koska oli unohtanut ottaa päiväunet.*

Taitavan leikkijän tyyleihin kuuluu taito viitata poissaoleviin esineisiin tai muihin objekteihin. Tarinalliset leikkijät käyttivät poissaolevia objekteja perinteisillä ja symbolisilla leluilla. Leikeistä nousi esille erilaisia viittauksia, esimerkiksi peitto, lääkäri, suihku, yövaatteet, auton juuttuminen mutaan, vesi, hinausauto, ruuat, tuuli, silmälasit, veneenmoottori, toiset kummitukset, hirviö ja lautanen.

## **Tyypikuvauksia varten koottuja muistiinpanoja – leikissä haasteita**

### **The imitator (jäljittelevä) –leikkityyli**

Lapsista yksi poika leikki tällä leikkityylillä. Tyylille ominaisesti oman leikin ideoiminen oli niukkaa ja haastavaa. Erityisesti perinteisillä leluilla leikittäessä lapsi ei pystynyt edes järjestämään leikkiä alkuun. Arvioijan piti aloittaa mallinnuksien näyttäminen aikaisemmin, jotta lapsi kiinnostuisi leluista. Mallinnuksien näyttäminen sai lapsen tulemaan leikkitilanteeseen, ja lapsi alkoi mallinnuksen mukaisesti korjata autoa jokoavaimella. Mallinnuksien myötä lapsi ideoi muutaman leikkitoiminnon, muttei pystynyt aloittamaan tarinallista leikkiä tai tarkoituksenmukaista rakentelua. Lopulta lapsi haluaa lopettaa leikin ennen arviointiajan päättymistä.

*Mitä näillä leluilla voisi vielä leikkiä?*

*Ei mitään. En keksi mitään enkä jaksa enää leikkiä.*

Symbolisilla leluilla leikin ideoiminen oli helpompaa ja lapsi kiinnostui tavaroista nopeasti. Leikin aikana lapsi tutki tavaroita ja kyseli niistä, mutta pystyi myös ideoimaan muutamia leikkitoimintoja. Lapsi käytti arvioijan mallinnuksia leikissään ja haluaa arvioijan mukaan leikkiin. Melko nopeasti leikkitoiminnot muuttuivat toistaviksi. Lapsi esimerkiksi laittoi haamun purkkiin ja otti pois useita kertoja ilman tarkoitusta.

*Haamu menee nukkumaan ja herää. Sitten haamu syö ja mallinnuksien mukaisesti juo ja ajaa autolla. Sitten haamu menee takaisin nukkumaan.*

### **The disorganised player (sekava) –tyyli**

Aineiston lapsista yksi poika leikki tällä tyylillä. Muihin leikkityyleihin verrattuna tällä tyylillä leikkivän lapsen leikistä puuttui täysin kuvitteelliselle leikille ominaiset piirteet. Lapsi oli kummassakin leikkitilanteessa hämmentyneen oloinen. Perinteisiä leluja lapsi ensin tutki ja rakensi sitten aitauksen, johon asetteli eläimet. Leikki ei kuitenkaan lähtenyt etenemään, eikä lapsi tiennyt,

miten leluja voisi käyttää ja mitä niillä voisi leikkiä. Lapsi katsoo mallinnuksia, muttei hyödynnä niitä leikin ideoimiseen -kummassakaan leikkitalanteessa.

*Mitä eläimet voisi tehdä?*

*Ei mitään.*

Lapsi tutkii myös hetken symbolisia leluja, muttei keksi niilläkään leikki-ideaa tai käyttötarkoituksia esineille. Lapsi kertoo kotona olevan parempia leluja ja toteaa, ettei näillä (symbolisilla) leluilla voi leikkiä mitään. Arvioijan rohkaistua lasta leikkimään lapsi lopulta rakentaa tornin, jonka purkaa heti.

*Mitä leluilla voisi leikkiä?*

*Ei näillä voi leikkiä mitään. En keksi mitään, kotona on parempia leluja.*

*Voisiko jotain leikkiä?*

*Tornin voisi rakentaa. Poika rakentaa laatikoista tornin, mutta purkaa sen heti ja toteaa uudelleen, ettei tavaroilla voi leikkiä mitään.*

### **The symbolic play deficit (symbolisen leikin vaikeus) –tyyli**

Tällä tyylillä leikki lapsista yksi tyttö. Lapsi järjesti ja aloitti perinteisillä yksinkertaisista leikkitoiminnoista koostuvan juonellisen maatilaleikin. Lapsi käytti paljon aikaa eläinten asetteluun, mutta pystyi ideoimaan leikkiä sarjallisesti eteenpäin muutaman toiminnon avulla. Leikin laajentaminen oli kuitenkin haastavaa, jolloin leikki muuttui nopeasti toistavaksi.

*Tyttö rakentaa maatilan ja käyttää paljon aikaa eläinten järjestelyyn lajeittain. Sitten tyttö laittaa eläimiä autoon kuljettaen niitä pois maatilalta ja taas takaisin maatilalle.*

Symbolisilla leluilla leikin ideoiminen ja aloittaminen ei onnistunut. Lapsi tutki hetken tavaroita ja heitteli niitä. Hän ei keksinyt käyttötarkoituksia tavaroille, eikä tiennyt, mitä leikissä voisi tapahtua. Lapsi halusi lopettaa leikin ennen arviointiajan päättymistä.

**Pretend play basics (kerronnallisen kaltainen) ja Pretend play basics with imitation (kerronnallinen, mallinnuksia tarvitseva) –leikkityyli**

Nämä kaksi leikkityyliä yhdistettiin saman kuvailun alle, sillä tyyleissä on paljon samankaltaisuutta. Näillä leikkityyleillä leikki neljä poikaa ja kaksi tyttöä. Tyylille ominaisesti suomalaisten lasten leikissä oli havaittavissa kuvitteellisen leikin piirteet. Lapsi pystyi käyttämään perinteisiä ja symbolisia leluja sekä keksimään jonkinlaisia leikki-ideoita. Esinekorvaavuuksien käyttö symbolisilla leluilla oli monipuolista. Kuitenkin sarjallinen, juonenmukainen eteneminen kummassakin leikissä jäi vähäiseksi. Leikki siis alkoi ja loppui useita kertoja, eivätkä tapahtumat liittyneet toisiinsa. Lapsista löytyi sekä niitä, jotka hyödynsivät ja niitä jotka eivät osanneet hyödyntää mallinnuksia leikin etenemiseksi. Lapsi saattoi lopettaa leikin ennen arviointiajan päättymistä. Symbolisilla leluilla leikkiessä lapsi saattoi haluta leikkiin mukaan perinteisiä leluja. Leikki oli usein toistavaa ja muutamasta yksinkertaisesta toiminnosta koostuvaa.

*Lapsi innostuu käyttämään laatikkoa mallinnuksen mukaisesti sänkynä tai autona. Nukke vuorotellen ajaa autoa ja menee nukkumaan, kunnes herää ja ajaa taas autolla.*

Perinteisillä leluilla leikkiteemat olivat yksinkertaisia ja toistavia: lapset rakensivat eläimille aitauksen, asettelivat eläimiä aitaukseen, ajoivat autolla ja käyttivät nukkeja eläinten hoitamiseen. Symbolisilla leluilla leikki oli tavaroiden tutkimista, rakentelua ja yksittäisten lyhyiden tapahtumien ideoimista ja toteuttamista. Usein nukke laitettiin laatikkoon tai purkkiin nukkumaan tai nukke ajoi autolla ja veneellä. Yksi lapsi esimerkiksi rakensi hienon linnan, mutta ei pystynyt ideoimaan linnan ympärille juonellista leikkiä. Toinen keksi, että nukke on sipuli, jolle tapahtui erilaisia asioita, mutta tapahtumat olivat hajanaisia, eikä loogista juonta syntynyt pitämään leikkiä koossa. Yhden pojan leikissä oli havaittavissa insinöörityyppisen leikkityylin piirteitä. Poika innostui rakentamaan symbolisilla leluilla joitain koneita ja muita rakennelmia, mutta rakentelu oli toistavaa, eikä lapsi osannut aina kertoa, mitä oli rakentamassa.

## ChIPPA - kliinisen havainnoinnin lomake

### Kliininen havainnointi Child-initiated Pretend Play Assessment 4-7.11 –vuotiaat lapset

Lapsen nimi: \_\_\_\_\_

Huom:

CI= conventional imaginative play session (perinteisen leikin tilanne)

S= symbolic play session (symbolisen leikin tilanne)

Jos nämä symbolit ovat sarakkeessa, ympyröi sopiva tilanne.

Havainnointi	Tyypillinen leikki	Leikissä haasteita	Kommentit
<p>Aika</p> <p>Lapsi suoriutuu arvioinnin jokaisesta leikkijaksosta (5min/jakso)</p> <hr/> <p>Jos vastaus EI, vastaa seuraaviin:</p> <p>Lapsi lopettaa enemmän kuin 4 min aikaisemmin.</p> <p>Lapsi suoriutuu perinteisen leikin tilanteesta.</p> <p>Lapsi suoriutuu symbolisen leikin tilanteesta.</p> <p>Lapsi suoriutuu 15 min jakson ensimmäisestä 5 min jaksosta.</p> <p>Lapsi suoriutuu 15 min jakson viimeisestä 5 min jaksosta.</p>	<p>Kyllä</p> <hr/> <p>Ei</p> <p>Kyllä</p> <p>Kyllä</p> <p>Kyllä</p> <p>Kyllä</p>	<p>Ei</p> <p>Kyllä</p> <p>Ei</p> <p>Ei</p> <p>Ei</p> <p>CI S</p> <p>Ei</p> <p>CI S</p>	
Lapsi käyttää jatkuvasti ikätasoon nähden pienempien lasten leikkiteemoja. Esim. lapsi käyttää toistavalla tavalla yksinkertaisia kotileikkiteemoja.	Ei	Kyllä	
Lapsen leikissä on viitteitä leikkiteemoista: Perinteisen leikin tilanteessa Symbolisen leikin tilanteessa	Kyllä Kyllä	Ei Ei	
Lapsi on emotionaalisesti vuorovaikutuksessa arvioijan kanssa.	Kyllä	Ei	
Lapsi käyttää mallinnettuja leikkitoimintoja laajentaakseen omia ideoitaan. (Huom. Pisteytyslomakkeessa tulee olla muutamia merkintöjä mallinnetuista toiminnoista).	Ei	Kyllä	
Lapsi vie leikkiään eteenpäin.	Kyllä	Ei	
Lapsi ideoi itse kuvitteellista leikkiä ennen mallinnusjaksoa.	Kyllä	Ei CI S	
Lapsi kysyy useita kertoja, mitä voisi tehdä.	Ei	Kyllä	
Lapsi kehittää leikkiin tarinan valmistettuaan leikin alkuun (esim. valmistettuaan maatilaleikin).	Kyllä	Ei	

Lapsella on tarina perinteisen leikin tilanteessa.	Kyllä	Ei	
Lapsella on tarina symbolisen leikin tilanteessa.	Kyllä	Ei	
Leikin tarina etenee lyhyinä sykäyksinä (esim. e-merkintöjä on max 4 merkin jatkumoina).	Ei	Kyllä	
Lapsi käyttää viittauksia saduista/tarinoista leikin aikana. Esim. lapsi kertoo tapahtumia Tuomas-veturi –sadusta.	Ei	Kyllä CI S	
Lapsi käyttää nukkea aktiivisena osallistujana leikissään.	Kyllä	Ei	
Leikissä voi havaita viittauksia poissaoleviin objekteihin. Leikissä voi havaita ominaisuuksien antamista.	Kyllä  Kyllä	Ei  Ei	
Lapsi tuo leikkitilanteeseen toisen tilanteen leluja.	Ei ollenkaan  Kyllä strukturoidumattomia tavaroita perinteisen leikin tilanteeseen	Kyllä Tilanteeseen tuodaan symbolisen leikin tavaroita.	
Lapsi puhuu leikistään koko leikkitilanteen ajan.	Kyllä	Ei	
<b>LEIKKITYYLI</b> Kaikki lapset eivät ilmennä leikkityyliä ChiPPA-arvioinnissa. Jos lapsi ilmentää leikkityyliä, määrittele leikkityyli. Se voi auttaa intervention suunnittelussa.  Mikä leikkityyli kuvaa parhaiten lapsen leikkiä (ympyröi) Tyypillisen leikkijän tyylit Narrative Based Play Profile (Tarinallinen) Engineer Play Profile (Insinööriyppinen) Experimental Physicist Play Profile (Kokeileva fyysikko) The 12" Doll Syndrome Play Profile (Nukkeen tukeutuva)			<b>KOMMENTIT</b>
Nämä leikkityylit ilmentävät leikin haasteita The imitator Play Profile (Jäljittelevä) The Disorganised Player Play Profile (Sekava) The Symbolic Play Deficit Play Profile (Symbolisen leikin vaikeus) High Fantasy Play Profile (Mielikuvitus) Pretend Play Basics With Imitation (Kuvitteellisen kaltainen, mallinnuksia tarvitseva) Pretend Play Basics Play Profile (Kuvitteellisen kaltainen) Functional Player (Toiminnallinen)			

## Kutsukirje Puhu, osallistu ja leiki - osatutkimukseen

TURUN  
LAPSI- JA  
NUORISOTUTKIMUSKESKUS



Hyvät vanhemmat!

Olette mukana Hyvän kasvun avaimet –pitkittäistutkimuksessa, jota hallinnoi Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskus. Puheterapeuttien toteuttamassa Puhu pois – osatutkimuksessa, johon lapsenne on osallistunut, seurataan lapsen puheen ja kielen kehitystä sekä näihin kehitysalueisiin liittyviä häiriöitä.

Puheen kehitys on harvoin erotettavissa lapsen kokonaiskehityksestä ja useissa tutkimuksissa onkin todennettu lapsen motorisen kehityksen yhteyttä kielenkehitykseen ja oppimiseen. Tutkimuksissa on osoitettu myös mielikuvitusleikin ja kielenkehityksen välillä olevan yhteyttä. Turun ammattikorkeakoulun toimintaterapian koulutusohjelma on mukana Hyvän kasvun avaimet – tutkimuksessa ja kiinnostunut tutkimaan karkea-, hieno- ja havaintomotoriikan yhteyttä kielen- ja leikin kehitykseen. Osatutkimus on nimeltään Puhu, leiki ja osallistu. Toivotamme teidät lämpimästi tervetulleiksi mukaan tutkimukseen!

Toimintaterapeuttisessa tutkimuksessa kartoitetaan lapsen karkea-, hieno ja havaintomotorisia valmiuksia sekä arvioidaan lapsen leikkitaitoja standardoidulla testillä. Arviointitapaamiseen on varattu aikaa noin tunti ja se on lapselle aktiivinen toiminta-/leikkituokio. Tallennamme tutkimustilanteen tutkijoiden käyttöön myöhempää analysointia varten (ääni- ja kuvatallennus). Lähetämme teille halutessanne lyhyen palautteen tuloksista tai olette tervetulleita keskustelemaan tutkimuksen tuloksista kanssamme. Lapsenne täytettyä neljä vuotta, lähetämme teille vielä täytettäväksi aistitiedon käsittelyä mittaavan kyselyn. Kaikkea tutkimusmateriaalia käsitellään luottamuksellisesti ja salassapitomääräysten mukaisesti. Teillä on mahdollisuus luopua tutkimukseen osallistumisesta, syytä ilmoittamatta, missä tahansa tutkimuksen vaiheessa, ilman että se vaikuttaa lapsenne hoitoon tai kuntoutukseen.

Tutkimuksen avulla saamme arvokasta tietoa suomalaisten lasten kehityksestä arvioiduilla osa-alueilla. Olemme siis erittäin kiitollisia teille vanhemmille arvokkaasta avustanne.

Mikäli olette halukkaita osallistumaan Puhu, leiki ja osallistu –tutkimukseen, pyydän teitä allekirjoittamaan suostumuksenne ja lähettämään seuraavalla sivulla olevan suostumuslomakkeen oheisessa kirjekuoressa mahdollisimman pian. Osallistumistietojen palaututtua otamme teihin yhteyttä puhelimitse sopiaksemme kanssanne tutkimuksen suorittamiseen varattavasta ajasta.

Tutkimuskäynnit tapahtuvat Turun ammattikorkeakoulussa. Osoite: Ruiskatu 8, Turku. Teidät noudetaan alakerran pääaulasta.

Ystävällisin terveisin,  
Helena Tigerstedt  
toimintaterapian lehtori, THM  
puh. 050- 5985 485

## Suostumuslomake

Täydennä tähän lomakkeeseen pyydyt tiedot. Palauta lomake mahdollisimman pian ohessa lähetetyssä palautuskuoressa.

Perheemme haluaa osallistua Puhu, leiki ja osallistu -tutkimukseen:

Kyllä \_\_\_\_\_ Ei \_\_\_\_\_

Lapsen huoltajan allekirjoitus ja nimen selvennys

\_\_\_\_\_

Paikka ja päivämäärä

\_\_\_\_\_

Puhelinnumerot, joihin voimme ottaa yhteyttä

äiti: \_\_\_\_\_

isä/puoliso \_\_\_\_\_

Alleviivaa seuraavista vaihtoehtoista paras aika päivästä yhteydenottoa varten:

aamu / aamupäivä / iltapäivä / ilta



# Käyttölupahakemus ja salassapitositoumus

Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskus, CYRI

## KÄYTTÖLUPAHAKEMUS

Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskus  
20014 Turun yliopisto

Lomake toimitetaan täytettynä toimistosuhteille.  
Puutteellisesti täytettyjä käyttölupahakemuksia ei käsitellä.  
Salassapitositoumus allekirjoitettava, jotta lupa voidaan myöntää.

Käyttölupaan hakija	Sukunimi Petäjä	Etnimet Aino
	Kotiosoite	
	Postinumero ja -toimipaikka	Puhelin
	utu.1 tunnus (tyhjt muoto)	Aktivisimmin luettu sähköposti (jos muu kuin utu)
	Tehtävä/nimike opiskelija	Korkeakoulu ja yksikkö (esim. taitos, oppilaine) Turku amk, toimintaterapia
Käyttötarkoitus	<input checked="" type="checkbox"/> Minulla ei ole ennestään käyttöoikeutta <input type="checkbox"/> Minulle on myönnetty käyttöoikeus jo aiemmin. Kyseessä on muutos aiempaan käyttölupaan.	
	<input type="checkbox"/> 1. Työsopimus <input checked="" type="checkbox"/> 4. Opinnäytely (tutkimussuunnitelma toimitettava) <input type="checkbox"/> 2. Harjoittelu <input type="checkbox"/> 5. Muu tutkimustyö (tutkimussuunnitelma toimitettava) <input type="checkbox"/> 3. Tällennustyo <input type="checkbox"/> 6. Muu syy, mikä? _____	
	<input type="checkbox"/> Kandidaattitutkimus <input type="checkbox"/> Pro gradu -työ <input type="checkbox"/> Lisensiaattitutkimus <input type="checkbox"/> Väitöskirja	
	Ohjaaja(t) oppilaineen puolesta Helena Tigerstedt	
	Ohjaaja/yhteyshenkilö keskuksessa	
	<input checked="" type="checkbox"/> Työelvoitteesta sovittu, kenen kanssa? _____	
Käyttöoikeudet	<input checked="" type="checkbox"/> Hyvän kasvun avaimet <input type="checkbox"/> Iris (tarve perusteltava) <input type="checkbox"/> Osallistuva nuori <input type="checkbox"/> ProMeal <input type="checkbox"/> Liikkuva nuori <input type="checkbox"/> Muu, mikä? _____ <input type="checkbox"/> Sapere <input type="checkbox"/> Muu, mikä? _____	
	Voimassaolo Käyttötarpeen arvioitu päättymisaika:	
	<input type="checkbox"/> Jatkuva oikeus <input checked="" type="checkbox"/> 31 / 12 20 15 saakka	
	Hakijan allekirjoitus	
Olen tutustunut käyttöluvan ehtoihin ja muihin rajoituksiin ja sitoudun noudattamaan niitä. En luovuta aineistoa tai sen kopioita muille taholle. Sitoudun toimittamaan valmiin julkaisun tutkimuskeskukseen viipymättä. (sähköisessä muodossa)  <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>10.1.2015</span> <span>allekirjoitus</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>päiväys</span> <span></span> </div>		

Käyttö lupa (keskus täyttää)	<input type="checkbox"/> Keskuksen verkkolevylle seuraavien kansioihin: <input type="checkbox"/> Keskuksen tutkimusaineistoihin <input type="checkbox"/> Iris-käyttöjärjestelmään		<input type="checkbox"/> Hallinto <input type="checkbox"/> HKA-tutkijat <input type="checkbox"/> Tutkimushankkeet <input type="checkbox"/> Tutkimuskeskus
	<input type="checkbox"/> Salassapitositoumus allekirjoitettu <input type="checkbox"/> Tutkimussuunnitelma toimitettu <input type="checkbox"/> Tutkimussuunnitelma toimitetaan ____ / ____ 20 ____ mennessä <input type="checkbox"/> Ei tarvetta toimittaa tutkimussuunnitelmaa		
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>_____ päivä ja päiväys</span> <span>hyväksyjän allekirjoitus</span> </div>		

TY/CYRI Käyttölupahakemus 03/14

Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskus  
20014 Turun yliopisto

### Salassapitositoumus

Sitoudun pitämään salassa Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskuksessa tai tutkimuskeskuksen aineistoista tietooni tullutta salassa pidettävää tai luottamuksellista tietoa sekä tietoa, josta lailla on säädetty vaitiolovelvollisuus. Salassa pidettävää tietoa ovat esimerkiksi tutkimushenkilöiden henkilöllisyydet ja heihin liittyvä muu tieto. En saa tallentaa potilaskortteja tai muuta salassapidettävää tietoa työaseman kintolevyille, levykkeelle tai muille muistilaitteille tai lähettää tietoja eteenpäin ilman rekisterin pitäjän lupaa.

Tiedon saaminen on vaino, tapahtua virallisesti tai epävirallisesti, suullisesti, sähköisesti tai kirjallisesti. Vaitiolovelvollisuus käsittää kiellon paljastaa sitoumuksen piiriin kuuluvaa tietoa kaikilla näillä edellä mainituilla tavoilla ja mahdollisilla muilla tavoilla.

Kunnioitan työssäni jokaisen tutkimushenkilön perusoikeuksia, arvokkuutta ja arvoa. Tutkimukseen osallistuvilla tutkimushenkilöillä on oikeus yksityisyyteen ja luottamuksellisuuteen. Varmistan että nämä oikeudet toteutuvat tutkimuksen kaikissa vaiheissa.

Olen ymmärtänyt, että vaitiolovelvollisuuteni jatkuu myös sen jälkeen, kun käyttöluovani voimassaoloaika Turun lapsi- ja nuorisotutkimuskeskuksen verkkolevyyn ja / tai tutkimusaineistoihin on päättynyt.

Koasina 12.1.2015

Paikka ja aika

Aino Petälä

Allekirjoitus

Aino Petälä

Nimen selvitys